REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #195

Play manía

¡DISFRÚTALOS!

THE CREW
LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
SAINTS ROW IV RE-ELECTED
INVOKERS TOURNAMENT
MORTAL KOMBAT X...

RETRO
La historia de Resident Evil

REPORTAJE

EL RENACER DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

Tales from the Borderlands
Day of the Tentacle
Grim Fandango
Juego de Tronos...

40 AVANCES PARA SOÑAR

LOS BOMBAZOS DE 2015

BATMAN ARKHAM KNIGHT UNCHARTED 4
THE WITCHER 3 THE ORDER 1886 BLOODBORNE RIME
METAL GEAR SOLID V STREET FIGHTER V ADR1FT...

¡De armas tomar!
Las armas más carismáticas y descacharrantes

20 hitos PlayStation
Momentos clave de los últimos 20 años

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Propósitos para el año nuevo

Nunca he sido de hacer listas de esas de buenos propósitos. Quizá porque sé de sobra que no los voy a cumplir. Al fin y al cabo, el año nuevo no deja de ser una fecha en el calendario y los calendarios no tienen súper poderes... Aunque debo reconocer que pese a todo esta vez me hace más ilusión de lo normal eso de cambiar de año. Podría ser porque 2014 ha sido menos espectacular de lo que esperaba, pero creo que lo que me ilusiona realmente es lo prometedor que es este 2015, que quiero estrenar con cuidado, como si fuera un jersey nuevo que no queremos que se dé de si demasiado pronto...

Las penas de 2014 se convierten en las alegrías de 2015. Sí, hablo de esos juegos que nos amargaron las fiestas con su retraso y que ahora parecen más que listos para demostrar por fin de lo que es capaz la nueva generación. Pero más allá de indudable calidad de los *Batman Arkham Knight*, *Mortal Kombat X* o *The Witcher 3*, me encanta la variedad. Parece que por fin pierden protagonismo los clones de clones (que los sigue habiendo) y las continuaciones de segundas partes (que también), para colocar en primera línea títulos nuevos, con ideas nuevas. Propuestas diferentes y variadas con el objetivo de llamar nuestra atención, de hacernos disfrutar no sólo con la calidad o el alarde técnico, sino con la sorpresa de nuevas mecánicas, de nuevas maneras de contar historias. Unas páginas más adelante podréis descubrir la original propuesta multijugador de *Evolve*, cómo pasar miedo con *Until Dawn*, lo especial (y espacial) que es *Adr1ft*, la magia que desprende *Rime* o lo peligroso que puede se recorrer el mundo de *Dying Light*. Y podríamos seguir con *The Order 1886*, *The Division*, *Ride*, *No Man's Sky*, *Project CARS* o *Bloodborne*. Juegos que nos invitan a disfrutar de géneros muy diferentes y que no tienen detrás una saga de tropecientos ancestros que los asfixien. Juegos nuevos, que exploran nuevas opciones.

Todo regado, cómo debe ser, con las sagas que nos aceleran el pulso. La virtud está en el equilibrio y jugar un nuevo *Uncharted*, perderse en *Metal Gear Solid V*, redescubrir un *Final Fantasy* y recuperar *Battlefield* (aunque sea de polis y cacos y no de guerra), siempre se agradece. Este 2015 parece ser el año del equilibrio, del regreso de grandes sagas, del estreno de nuevas licencias, del asentamiento del desarrollo independiente de calidad. Parece el año llamado a marcar el devenir de la generación. Y no sólo por los juegos. Os recuerdo que la realidad virtual en forma de Project Morpheus o el sueño de una videoteca virtual vía PlayStation Now está ahí, esperando el momento ideal para hacerse notar. Podrán funcionar o no, pero nos permitirán soñar y darán de qué hablar, ¿verdad?

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

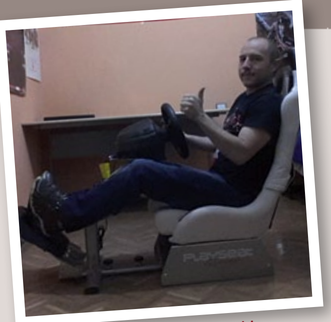
Este mes nos ha dado tiempo... a pasar unas Navidades estupendas, que no nos han dejado tiempo para mucho más, la verdad.



También ha sido tiempo de duelo. Sonia y los compañeros de Axel Springer nos solidarizamos con los periodistas de Charlie Hebdo asesinados.



Dani se marcó un "selfie futbolero" con Rakitic del Barça y Rodrigo del Valencia en un evento solidario que montó EA con *FIFA 15*.



Los Reyes se han portado muy bien. Especialmente con Rafa. Nuestro apasionado de la velocidad se ha encontrado con este asiento Playseat y el Thrustmaster T300...

Lo que nos habéis dicho...

Sufridores



Saku Tsuki
¡Ahora entiendo por qué dicen de *Demon Souls* que es un "tiramandos"... pero he de admitir que engancha.

Nostálgicos



@MagoNaranja
Me encantó el artículo sobre el 20 aniversario de PlayStation, recordando grandes títulos como *FFVII o Wipeout*.

Jovencitos



@Mr_Mocos_
Escalofríos al leer el artículo "La historia de PlayStation" y descubrir que el día que salió a la venta cumplí 10 años...

¡Más celebraciones!



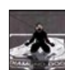
@SAZAMdaniel
Para el número 200 de @revisplaymania habrá que sacar un número en tapa dura, HD Remastered o DEFINITIVE EDITION, ¿no ?

¡Felicidades!



@MetalGearES
¡Cumplimos 2 años! Muchas gracias a profesionales como @daniacal @Hobby_Consolas @revisplaymania, por vuestro trabajo.

Metalgearmaníaco



@DoeAdam
Las portadas de Hobby Consolas y @revisplaymania de Metal Gear, ¡que además se unen a la colección!



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #195





» **Vuelven las aventuras gráficas.** El género del "point and click" está viviendo una segunda juventud y muchos de sus pioneros regresarán este año.



» **¿Necesitas un arma?** Empuñamos de nuevo las armas más icónicas de la historia de las consolas de Sony.



» **20 hitos en 20 años.** Repasamos los momentos clave de las dos décadas de historia de PlayStation.

REPORTAJE
PÁGINA 16

EN PORTADA
Los bombazos de 2015
Recopilamos los títulos a los que habrá que prestar atención en los próximos meses. Se avecina más de una joya en potencia.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...


■ *Mortal Kombat X* recuperará los "kombates" 1 vs. 1 más salvajes, con sus "fatalities", sus movimientos X-Ray que nos mostrarán los efectos de nuestros golpes más "dolorosos" en rayos X...

MORTAL KOMBAT X | PS4/PS3 | NETHERREALM STUDIOS (WARNER) | LUCHA | 14 DE ABRIL

Vuelve un "klásico" de la lucha 1 vs. 1

EL NUEVO *MORTAL KOMBAT* GOLPEARÁ FUERTE ESTA PRIMAVERA EN PS4 Y PS3

Definitivamente, 2015 va a ser un gran año para la lucha. A los *Dragon Ball Xenoverse*, *Tekken 7* o *Street Fighter V* (aunque vemos muy complicado que éste salga a lo largo de este año), se va a unir *Mortal Kombat X*, la décima entrega de la saga sin contar "crossovers", ni "cosas raras". Volverán las más dolorosas peleas 1 vs 1 entre luchadores ya conocidos como Sub-Zero, Scorpion, Kano, Raiden o Kung Lao a los que se sumarán otros nuevos como Cassie Cage (la hija de Johnny Cage y Sonia Blade), D'Vorah (mitad humana, mitad abeja con aguijón y todo), Kotal Kahn (el sucesor de Shao Kahn) o Ferra & Torr (una pareja que actuará como un solo personaje al estilo del Maestro Golpeador en la tercera peli de "Mad Max"). Se habla de un elenco de luchadores que rondará los 24, aunque esa cifra aún no ha sido confirmada por sus creadores, los chicos de NetherRealm Studios, con Ed Boon (el creador de la saga) a la cabeza. En cuanto a los combates propiamente dichos, antes de empezarlos deberemos elegir el estilo de nuestro luchador (cada uno tendrá tres) y mucho ojo porque de esta elección dependerá que podamos realizar unos ataques y no otros, y no podremos cambiarla durante la pelea. Cada personaje tendrá 5 movimientos finales, entre los que estarán por supuesto los famosos (y violentos) "fatalities" aunque en esta entrega no habrá "babalities" (con este movimiento final convertíamos de nuevo en bebé a nuestro contrario caído) . Los que sí volverán en esta ocasión son los golpes X-Ray, un ataque especial que nos permitirá recrearnos en los devastadores efectos de nuestro golpe con una cámara de rayos X. Aún no se han detallado los modos de juego, pero teniendo en cuenta los precedentes estamos seguros de que habrá "kombates" para rato...

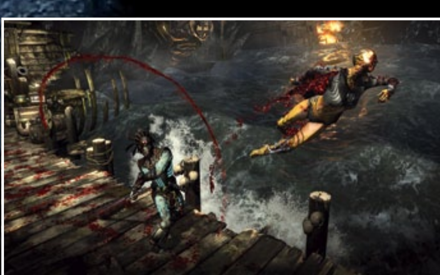
Un apartado técnico realmente espectacular (con peleas muy fluidas, gran modelado de los luchadores, escenarios ricos en detalle y logrados efectos de luz) y extras como un cómic a modo de precuela o un mando oficial con una disposición de botones más parecida a la de una recreativa serán otras de sus virtudes. Lo esperamos para el 14 de abril.

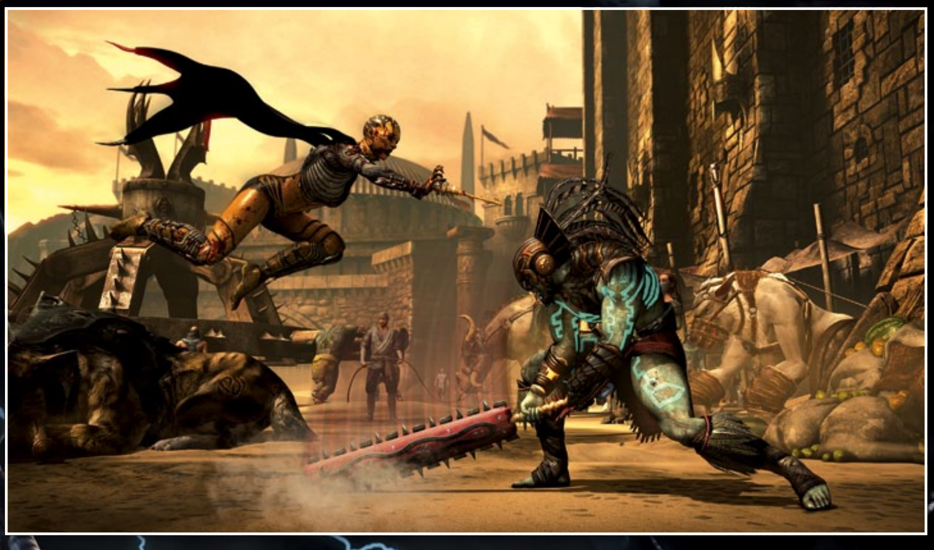
■ Raiden será uno de los luchadores veteranos que regresan en *MKX* junto a Scorpion, Sub-Zero, Kano o Kung Lao.



Cada personaje podrá elegir entre tres estilos de lucha antes de que empiece el combate. Determinará nuestra forma de luchar.









El abanico de ataques será espectacular y aunque no se han detallado los modos de juego, estamos seguros de que estarán a la altura.





SUBEN

LAS VENTAS DE PS4

PS4 ya lleva acumuladas unas ventas de más de 18,5 millones de unidades en todo el mundo. Y durante las vacaciones de Navidad las ventas han superado los 4,1 millones de unidades globales. Es el crecimiento más fuerte y rápido en la historia del hardware de PlayStation.

LOS JUEGOS BASADOS EN MANGANIMES

Títulos como *Dragon Ball Xenoverse, Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4, One Piece Pirate Warriors 3* o *J-Stars Victory VS+* harán las delicias de los "otakus" en estos próximos meses.

REGRESAN LAS AVENTURAS GRÁFICAS

En este 2015 vamos a disfrutar de unas cuentas aventuras gráficas, desde el regreso de clásicos "puros" en HD como *Grim Fandango* o *Day of the Tentacle* hasta títulos de nuevo cuño que seguirán explorando los límites del género.

BAJAN

EL ATAQUE DE LOS "HACKERS" A PSN...

El peor "regalo" que recibimos estas Navidades fue un ataque "hacker" que nos dejó sin PSN durante la inmensa mayoría de las fiestas... Un auténtico fastidio que nos dejó sin poder entrar en el Store, sin poder jugar Online...

... Y LA ACTUACIÓN Y "COMPENSACIÓN" DE SONY AL RESPECTO

Aunque no es fácil prever un ataque así, muchos usuarios se han quejado de la "lentitud" de Sony y de dar "informaciones confusas". Nosotros queremos pensar que se actuó de la mejor forma posible, aunque es cierto que la compensación es pobre: 5 días extra para los suscriptores PS Plus.

FALLECE RALPH BAER

El mundo de los videojuegos está de luto. El pasado 6 de diciembre falleció a los 92 años Ralph Baer, considerado el "padre de videojuegos" ya que diseñó Magnavox Odyssey, la primera consola de sobremesa de la historia (salió en 1972), aparte de otros inventos como la pistola de luz para jugar o el mítico "Simón".




Cada tripulante del Sombrero de Paja tendrá unas habilidades. Luffy usará sus extremidades extensibles.


La versión de PS4 mostrará hasta 200 enemigos en pantalla, el doble que la de PlayStation 3.

Luffy y sus piratas vuelven a la carga

ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3 | BANDAI NAMCO | PS4 / PS3 / PS VITA | VERANO



Omega Force, el estudio responsable de la saga *Dynasty Warriors*, se encuentra en la fase final del desarrollo de *One Piece: Pirate Warriors 3*, un "musou" en el que habrá que enfrentarse a hordas multitudinarias de enemigos. La salida en el mercado japonés está prevista para el 26 de marzo, pero en Europa tendremos que esperar hasta verano para disfrutar del juego, que se apoyará fuertemente en las historias ya conocidas del manga creado por Eiichiro Oda. Alejándose del reciente *One Piece Unlimited World Red*, que daba cancha a la exploración y a otros menesteres, esta entrega estará enfocada totalmente a la acción, algo que es inherente a Omega Force. Así, seguiremos a Luffy y sus amigos del Sombrero de Paja en su travesía por triunfar como piratas. La mayor novedad jugable serán los ataques "kizuna", movimientos especiales que variarán en función de cada protagonista. Entre los personajes con los que nos toparemos no faltarán Donquixote Doflamingo, Buggy o Arlong. Teniendo en cuenta que es un título intergeneracional (sale en PS4, PS3 y PS Vita), el apartado técnico no será particularmente sorprendente, pero recreará a la perfección todo el universo de la saga. Eso sí, en el caso de la versión de PS4, se podrán acumular en pantalla hasta 200 personajes a los que dar un escarmiento.



El desarrollo combinará las mecánicas de rol con las de "hack and slash" desde una perspectiva isométrica, al más puro estilo *Diablo.*

FAT PRINCESS ADVENTURES | FUN BITS INTERACTIVE | 2015 | PS4

Una princesa cebada en la nueva generación

En 2015 llegará a PlayStation 4 *Fat Princess Adventures*, una nueva entrega de la saga que vio la luz en PS3 hace varios años y en la que los reinos que vimos en el original unirán sus fuerzas para luchar contra la Reina y su ejército de criaturas. La desenfadada, "golosa" y colorida estética será la seña de identidad del título, a cargo del estudio Fun Bits Interactive.
El desarrollo combinará acción y rol a partes iguales. Así, con una perspectiva isométrica, habrá que derrotar a cuantos enemigos salgan al paso, como en un "hack and slash". Los personajes se dividirán entre cuatro clases: guerrero, arquero, mago e ingeniero. Cada una tendrá unos poderes y podremos subir de nivel a base de adquirir nuevas armas, hechizos o armaduras. Asimismo, como es habitual en este tipo de juegos, habrá cooperativo para cuatro jugadores, tanto online como en una misma consola.



Habrá modo cooperativo, tanto online como local. Hasta cuatro jugadores podrán unirse para "repartir".

PLAYSTATION NOW | PS4 / PS3 / PS VITA / PS TV | SONY | 2015

PS Now inicia su camino en Estados Unidos

Acabada su fase beta, PS Now, el servicio de alquiler de juegos por "streaming", ya está en marcha en Estados Unidos. De momento sólo está disponible para los usuarios de PS4, pero ya se conocen las tarifas para acceder a su biblioteca de juegos (de momento, hay 100 títulos de PS3). La primera modalidad obliga a pagar 19,99 dólares al mes, mientras que la segunda es de 44'99 euros por tres meses.



El servicio, que aún no tiene fecha para Europa, será compatible con PS4, PS3, Vita, PS TV y televisores Bravia.



La edición definitiva de *DmC* saldrá a 39,99 euros e incluirá mejoras tanto en lo visual como en lo jugable.

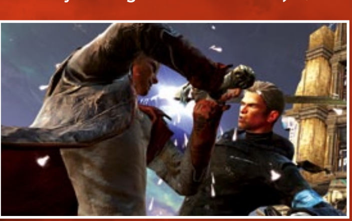
DMC: DEFINITIVE EDITION | PS4 | NINJA THEORY (CAPCOM) | ACCIÓN | 17 DE MARZO

Dante por partida doble

La moda de las remasterizaciones no cesa y Dante va a ser uno de sus mayores adalides en 2015, pues dos de sus juegos volverán a ver la luz en HD. Se trata de *Devil May Cry 4* y *DmC: Definitive Edition.* El primero saldrá en verano y aún no hay datos sobre él, pero el segundo, que supuso un reseteo hace justo dos años, llegará el 17 de marzo y lo hará cargado de novedades, muchas más de lo que es habitual en las remasterizaciones. Como su propio nombre indica, esta versión incluirá todos los contenidos descargables que se lanzaron para el original: el episodio *La caída de Vergil*, tres aspectos para Dante, tres aspectos para armas y un buscador de objetos. Habrá también una escena inédita. Como es obligatorio en este tipo de reediciones, el apartado visual contará con diversas mejoras: 1080 p, 60 fps y texturas más pulidas. Sin embargo, los cambios más destacados serán los que atañerán a la acción propiamente dicha. En primer lugar, se han rehecho ciertos aspectos del control, como la posibilidad de fijar manualmente a los enemigos o el equilibrio de algunas acciones. Además, habrá un modo Turbo opcional que permitirá disfrutar de las escabechinas de Dante con un ritmo un 20% más rápido. La dificultad es otro elemento en el que se está haciendo mucho hincapié. Por un lado, habrá un nivel de dificultad adicional, Gods Must Die, en el que no se podrán usar objetos ni mejoras de salud. Por otro lado, habrá dos modos para condicionar la acción: Must Style (se necesitará encadenar combos hasta el rango S para herir a los enemigos) y Hardcore (con bloqueos más difíciles y enemigos más resistentes).



El control estará mejorado, con funciones como la fijación manual de los objetivos.



Vergil será clave en esta versión, pues habrá un Palacio Sangriento para él con 60 niveles.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

RALLIES CON LA LEYENDA LOEB

Milestone, el estudio responsable de los cuatro últimos *World Rally Championship* (*WRC*), está trabajando en ***Sébastien Loeb Rally Evo***, una nueva IP que llegará a **PlayStation 4 el próximo otoño**. Aunque ya se ha retirado de los rallies, el mítico piloto francés tendrá una gran presencia en el juego, tanto como consejero como haciendo de jefe de un equipo por el que deberemos fichar.

ACTUALIZACIÓN

TURISMOS CON MUCHA VISIÓN

Gran Turismo 6 lleva ya más de un año a la venta, pero no deja de añadir contenidos gratuitos para sus usuarios. La reciente **actualización 1.15** ha traído consigo tres nuevos modelos del proyecto Vision GT. Se trata del **Chevrolet Chaparral, el Infiniti Concept y el Mazda LM55**. De momento, sigue sin haber noticias del esperado salto de la saga de Polyphony Digital a la nueva generación.



LANZAMIENTO

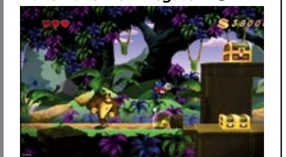
UN ESPACIO SIN FRONTERAS

Resogun, el espectacular shooter espacial que acompañó la salida de PS4, **se acaba de lanzar también para PS3 y PS Vita**. Esta versión cuenta con los mismos contenidos, con la diferencia de que corre a 30 fps. Lo mejor es que **es "cross-buy" y que tiene "cross-save" entre PS3 y Vita.**

JUEGOS PS +

EMPEZANDO BIEN EL AÑO

Desde hace unos días, se pueden descargar ya los juegos gratuitos para los usuarios de PS Plus. En el caso de PS4, son ***InFamous First Light*** y ***The Swapper***, en PS3, ***Prototype 2*** y ***DuckTales Remastered***; y en Vita, ***Woah Dave!*** y ***Duke Nukem 3D Megaton.***



ANUNCIO

OTRO TIRO DE FANTASMA

CI Games ha anunciado que está trabajando ya en ***Sniper Ghost Warrior 3***, un shooter en primera persona que llegará a PS4 en la primera mitad de 2016. Se ambientará en un conflicto moderno en la Europa del Este y ofrecerá una mayor libertad de acción.

RUMOR

¿MÁS ZOMBIS RESUCITADOS?

Capcom podría estar trabajando en una remasterización de *Resident Evil Zero*, según una imagen que la compañía publicó por error en su página web (era un tema para PS4 basado en *RE HD Remaster*, pero se veía el logo del otro título, que en su día fue exclusivo de Gamecube y Wii).



ANUNCIO

EL MONSTRUO VERANIEGO

El nuevo videojuego de *Godzilla*, publicado en Japón el mes pasado, llegará a Occidente en el tercer trimestre de 2015, según ha confirmado Bandai Namco. En él, podremos controlar al famoso saurio en varias de sus versiones, como la de la película clásica o la del filme que se estrenó en 2014. Entre los enemigos, estarán Mothra y King Ghidorah.

NUEVOS DATOS

ASESINOS MÁS QUE PACIENTES

La película de ***Assassin's Creed*** continúa su lento proceso de producción, totalmente opuesto al de los videojuegos. **Lo último que se ha confirmado es su fecha de estreno: el 21 de diciembre de 2016.** Por ahora, se sabe que el protagonista estará encarnado por Michael Fassbender (Magneto, en las últimas entregas de *X-Men*) y que el director será el australiano Justin Kurzel.



¿QUÉ PASA CON...

... el nuevo *God of War?*
Tras el tuit de Sony Santa Monica confirmando que hay un nuevo *God of War* en desarrollo, se rumorea que podría presentarse en marzo y que la aventura podría ubicarse en otra mitología distinta a la Grecia clásica. A ver si es verdad.

... la franquicia *True Crime?*
Tras dos buenas entregas en PS2 y una tercera que acabó derivando en *Sleeping Dogs* (lanzado por Square Enix), Activision ha confirmado que abandona la franquicia definitivamente al no renovar los derechos sobre la marca. Una pena.

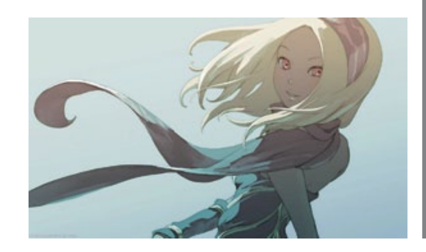


... el nuevo *Fallout?*
Pues que podría anunciarse próximamente. No son pocos los rumores que afirman que antes de marzo podríamos saber algo... aunque en Bethesda callan.

... *Shadow Realms*, la nueva IP de BioWare?
Anunciado en agosto sólo para PC, este nuevo RPG online en formato episódico va a ser "reformulado" por completo. La buena noticia es que sí saldrá en PS4. La mala es que no lo veríamos hasta 2017.

... el nuevo proyecto de Guerrilla Games?
Los creadores de la serie *Killzone* nos felicitaron el año con un tuit en el que afirman que pronto sabremos más sobre *Horizon*, su nuevo proyecto. ¡Qué ganas!

... *Gravity Rush 2?*
Nos hemos quedado de piedra al saber que la secuela de uno de los mejores exclusivos de Vita no tiene confirmada la plataforma en la que saldrá. ¿Saldrá en PS Vita... y/o en PS4 directamente?





Los héroes de los mangas más populares se enfrentan en un "crossover" de lucha que lucirá mejor en PS4 que en PS3 y PS Vita.

J-STARS VICTORY VS+ | PS4/PS3/PS VITA | BANDAI NAMCO | LUCHA | VERANO

¿Quién pelea mejor: Goku, Naruto o Seiya?

J-Stars Victory VS+, el "crossover" de lucha que celebra el 45 aniversario de la revista "Shonen Jump", confirma su lanzamiento en España.

Los otakus estaréis dando saltos de alegría al saber que *J-Stars Victory VS+* saldrá de Japón y llegará a España en PS3, PS Vita y... ¡PS4! Se trata de un juego de lucha en 3D que reúne a los personajes más icónicos de los mangas de la revista "Shonen Jump" para dilucidar quién es mejor... a puñetazo limpio. Así, contaremos con Goku de "Dragon Ball", Luffy de "One Piece", Arale de "Dr. Slump", Seiya de "Caballeros del Zodíaco"... De momento hay 39 personajes controlables y 13 de apoyo. *J-Stars Victory VS+* se basa en combates de 2 contra 2. Siempre han de ser dos equipos de dos luchadores, más uno de apoyo. Los combates son en 3D y se desarrollan a un ritmo bastante frenético. Por supuesto, hasta 4 amigos (2 en modo local) pueden pelear a la vez, pero si no tenemos un colega a mano, el resto de personajes son controlados por la CPU. Los escenarios son amplios e incluyen lugares tan reconocibles como el planeta Namek de "Dragon Ball" o Alabasta de "One Piece", Los mapas están plagados de objetos destructibles y afectan al rendimiento del personaje. Por ejemplo, el punto débil de Luffy es el agua, así que no recuperará su resistencia mientras esté sumergido. Y ofrecerá varios modos de juego, como los retos online, Victory Road (una serie de misiones en circunstancias especiales) y, sobre todo, J-Adventure, que es el nombre que recibe el modo Historia. En él, tendremos que navegar por un mundo ficticio que se ha creado para el juego, buscando a tantos oponentes como podamos para demostrar que somos el número 1 entre todos los héroes de "Shonen Jump". Y esta versión "plus" añade un nuevo modo Arcade, la guinda para un pastel que ningún otaku querrá perderse.





Otros "crossovers" de lucha

Un "crossover" de lucha es un juego de lucha en el que se dan cita personajes de distintas sagas o universos. Un ejemplo es *Marvel vs Capcom*, en el que héroes y villanos de la Casa de las Ideas se dan de tortas contra personajes de conocidos juegos de Capcom.



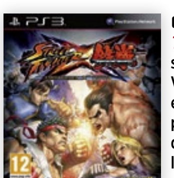
Mortal Kombat vs DC Universe fue el primer "crossover" de lucha que vimos en PS3. Enfrentaba a los luchadores de *Mortal Kombat* contra héroes y villanos de DC.



Y a los héroes y villanos de Marvel les dio envidia y recuperaron un "crossover" clásico cuya mejor entrega fue *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, que salió en PS3 y PS Vita,







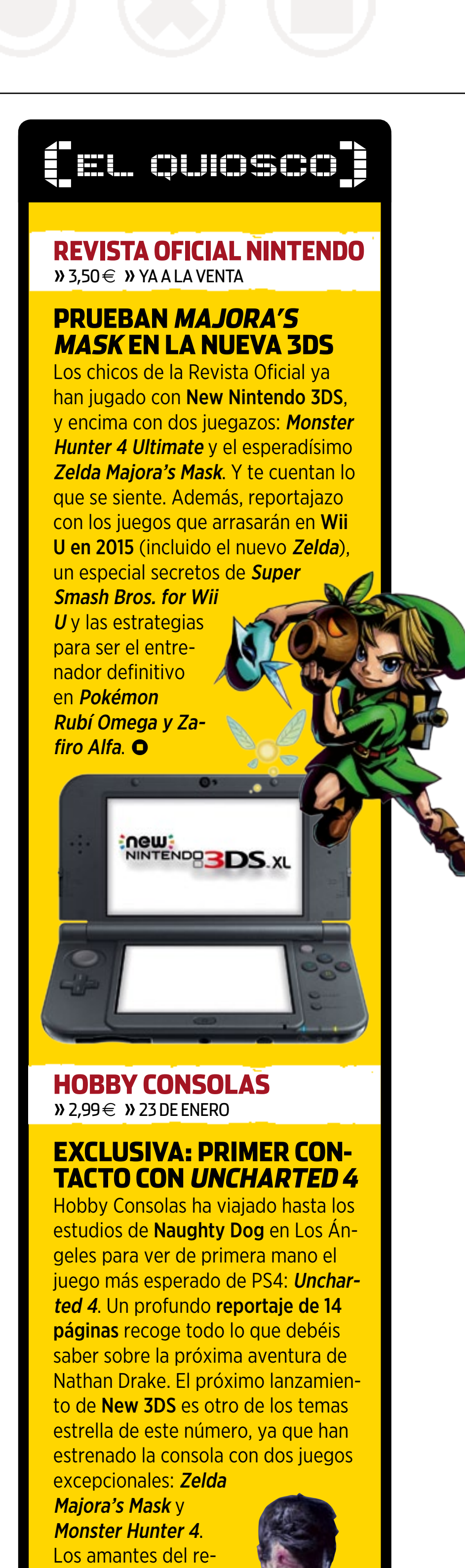
■ *Street Fighter X Tekken* también salió en PS3 y PS Vita. En él se enfrentaban personajes de dos de las sagas de lucha con más solera de la historia.



■ *PlayStation All-Stars Battle Royale* es el *Super Smash Bros* de Sony. Los personajes más carismáticos de PlayStation, a guantazo limpio.



■ Y los más pequeños también pudieron disfrutar de un "crossover" de lucha en el que pelean los héroes más conocidas de Cartoon Network.



[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

PRUEBAN *MAJORA'S MASK* EN LA NUEVA 3DS

Los chicos de la Revista Oficial ya han jugado con **New Nintendo 3DS**, y encima con dos juegazos: ***Monster Hunter 4 Ultimate*** y el esperadísimo ***Zelda Majora's Mask***. Y te cuentan lo que se siente. Además, reportajazo con los juegos que arrasarán en **Wii U en 2015** (incluido el nuevo ***Zelda***), un especial secretos de ***Super Smash Bros. for Wii U*** y las estrategias para ser el entrenador definitivo en ***Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa***.

HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 23 DE ENERO

EXCLUSIVA: PRIMER CONTACTO CON *UNCHARTED 4*

Hobby Consolas ha viajado hasta los estudios de **Naughty Dog** en Los Ángeles para ver de primera mano el juego más esperado de PS4: ***Uncharted 4***. Un profundo **reportaje de 14 páginas** recoge todo lo que debéis saber sobre la próxima aventura de Nathan Drake. El próximo lanzamiento de **New 3DS** es otro de los temas estrella de este número, ya que han estrenado la consola con dos juegos excepcionales: ***Zelda Majora's Mask*** y ***Monster Hunter 4***. Los amantes del retro disfrutarán con un reportaje sobre las conversiones de juegos japoneses y el **homenaje a Ralph Baer.**

Agenda PlayStation

DEL 14 DE ENERO AL 15 DE FEBRERO

Tras la avalancha navideña llega un período de calma que, por suerte para todos, va a ser bastante más breve de lo habitual. Y es que os recordamos que entre mediados de febrero y finales de marzo se lanzarán algunos de los juegos más prometedores de 2015 (si no hay retrasos). Aunque los de enero tampoco están nada mal, ¿verdad?

14 DE ENERO MIÉRCOLES
- Atelier Ayesha Plus PSN • PS Vita
- Duke Nukem 3D: Megaton Edition PSN • PS3/PS Vita

15 DE ENERO JUEVES
- The Dark Eye Demonicen • PSN

16 DE ENERO VIERNES
- Awesomenauts Assemble • PS4

21 DE ENERO MIÉRCOLES
- Citizens of Earth • PS4/ PS Vita
- Resident Evil HD Remaster • PS4/PS3

23 DE ENERO VIERNES
- Saints Row IV Re-Elected • PS4
- Saints Row: Gat Out of Hell • PS3

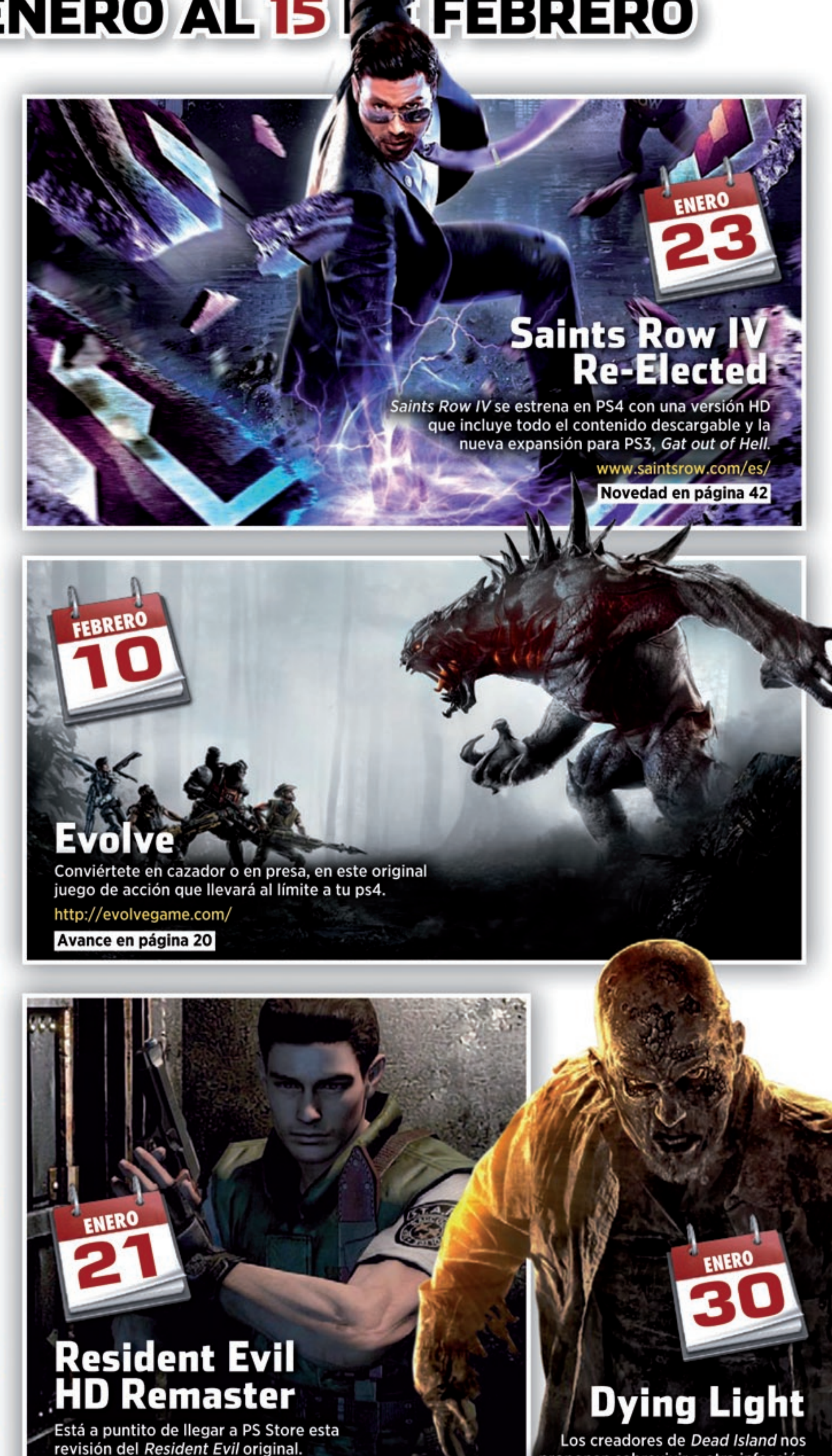
28 DE ENERO MIÉRCOLES
- Raven's Cry • PS4/PS3
- Teslagrad • PS Vita

30 DE ENERO VIERNES
- Dying Light • PS4
- Life is Strange • PS4

6 DE FEBRERO VIERNES
- Akiba Trip • PS4
- Criminal Girls: Invite Only • PS Vita
- Hyperdimension Neptunia Re;Birth 2: Sisters Generation • PS Vita

10 DE FEBRERO MARTES
- Evolve • PS4

13 DE FEBRERO VIERNES
- Dragon Ball Xenoverse • PS4/PS3
- Under Night in Birth • PS3



ENERO 23 — Saints Row IV Re-Elected

Saints Row IV se estrena en PS4 con una versión HD que incluye todo el contenido descargable y la nueva expansión para PS3, *Gat out of Hell*.

www.saintsrow.com/es/

Novedad en página 42

FEBRERO 10 — Evolve

Conviértete en cazador o en presa, en este original juego de acción que llevará al límite a tu ps4.

http://evolvegame.com/

Avance en página 20

ENERO 21 — Resident Evil HD Remaster

Está a puntito de llegar a PS Store esta revisión del *Resident Evil* original. Terror del bueno en PS3 y PS4.

www.capcom.co.jp/biohd/es/index.html

ENERO 30 — Dying Light

Los creadores de *Dead Island* nos proponen sobrevivir a otra infección zombi, pero más aterradora...

http://dyinglightgame.com/

Avance en página 30

Empezando el año con ilusión

Daniel Acal
@daniacal



Tras un año marcado por los retrasos, en el que las decepciones y los sinsabores han pesado más que los buenos momentos (que también los ha habido), toca pasar página y encarar un 2015 que se presenta, ahora sí, como el año de la consolidación de PS4 como "primera potencia mundial" en lo que a consolas de sobremesa se refiere. Y si ya lo es en cuanto a ventas, ahora toca demostrarlo también con el catálogo de juegos exclusivos en la mano. En 2014, Nintendo surtió a su Wii U con un verdadero póker de exclusivos (*Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Bayonetta 2, Mario Kart 8* y *Super Smash Bros*), que hizo las delicias de los seguidores de la gran N. Y en la acera de enfrente, Microsoft también se apuntó buenos tantos como *Forza Horizon 2, Sunset Overdrive, Titanfall* y *D4* (lo último del creador de *Deadly Premonition* que conseguirá que me compre una Xbox One para poder disfrutarlo). Mientras tanto, Sony nos ofreció la remasterización de *The Last of Us, Infamous Second Son, DriveClub* y sus problemas para arrancar (nunca mejor dicho) y las Navidades más tristonas que yo recuerdo en mucho tiempo, recuperando franquicias como *LittleBigPlanet* o *SingStar*, pero sin ningún "triple A" que echarnos al pad. Claro que, después de lo que ha pasado este fin de año con el ataque de los "hackers" y las "labores de mantenimiento" en PSN, esto casi ha pasado a un segundo plano...

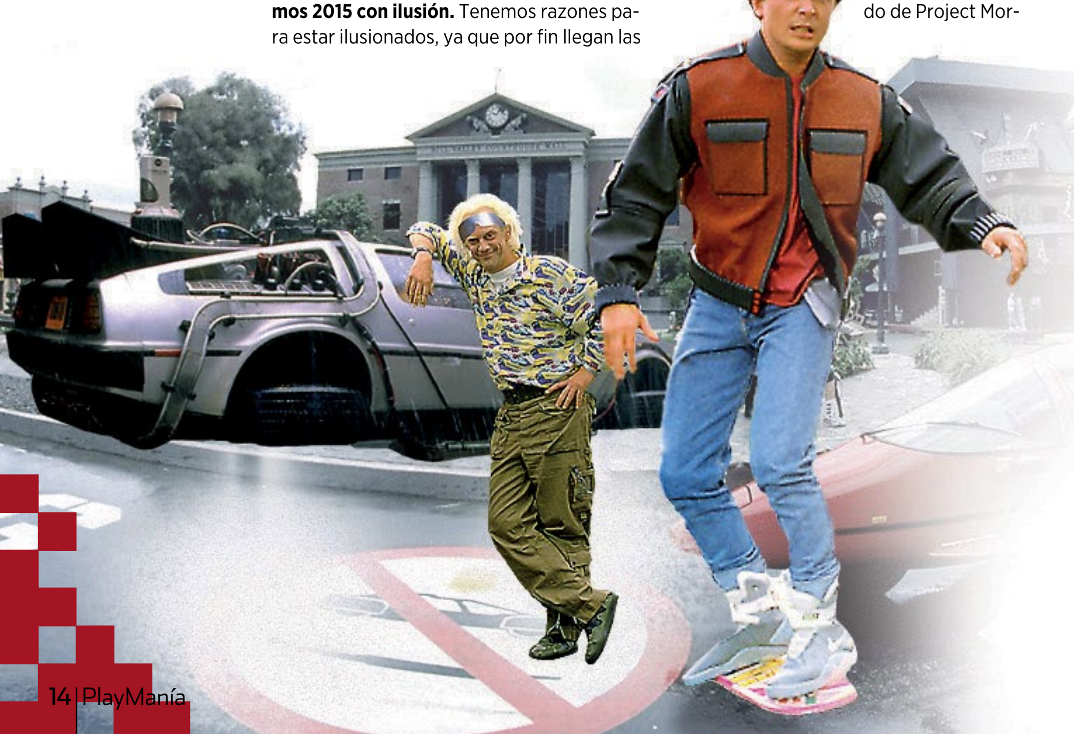
Hagamos borrón y cuenta nueva y encaremos 2015 con ilusión. Tenemos razones para estar ilusionados, ya que por fin llegan las exclusivas de peso a PS4, como *The Order 1886, Bloodborne, Street Fighter V* (bueno, éste también saldrá en PC) y sobre todo *Uncharted 4*. No sé vosotros, pero yo tengo mucha curiosidad por ver cómo les sale esta nueva aventura de Nathan Drake sin la participación de Amy Hennig, que fue una pieza fundamental en los anteriores *Uncharted*. No están muy claras las razones de su "salida" de Naughty Dog y me consta que, hoy por hoy, lo que ocurrió con esta señora es un tema "tabú" en el estudio...

Pero aparte de superproducciones, vamos a recibir algunos "indies" muy prometedores, tanto nuevos títulos exclusivos (entre los que brilla con luz propia *Rime*, el juego de Tequila Works que tiene enamorado a medio mundo y que logró incluso ser la portada de la prestigiosa revista Edge) y terminando con juegos que ya demostraron sus virtudes en otras plataformas y que este año llegarán a las consolas de Sony (como *Shovel Knight, The Vanishing of Ethan Carter*...).

Además... ¡en 2015 vamos a visitar el espacio! *No Man's Sky* promete revolucionar el concepto "sandbox" y *Adr1ft* sumergirnos es una experiencia de lo más inmersiva al más puro estilo "Gravity" (los afortunados que lo han probado con Oculus Rift hablan maravillas de él, y sus creadores van a trasladarlo también a Project Morpheus). Y hablando de Project Morpheus, espero que tenga un papel relevante y que ya se hable mucho de esta "realidad virtual" a lo largo de este año (seguramente, en este E3 sabremos más). ¿El futuro de los videojuegos pasará realmente por aquí o terminará desinflándose como los controles de movimiento tipo Move o el 3D estereoscópico? Sólo el tiempo lo dirá.

Y hablando de especulaciones, en 2015 tiene que perfilarse también el futuro de grandes franquicias como *Mass Effect, Fallout* o *Star Wars Battlefront*, que se unirán al resto de bombazos que este mes tenéis desfilando en nuestra revista unas páginas más adelante: *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, The Witcher 3: Wild Hunt, Batman Arkham Knight*... Deberíamos ver también cómo se va concretando *Silent Hills*, el "survival horror" protagonizado por Norman Reedus y en el que supuestamente ya trabaja Guillermo del Toro en colaboración con Hideo Kojima. Y por último, a lo largo de este año seguramente también sabremos hacia dónde está encaminando sus pasos Rockstar: si finalmente se cumplen los rumores de un *Red Dead Redemption 2* o si nos sorprenderán con algo totalmente nuevo.

En definitiva, 2015 se perfila como un gran año. Mucho mejor que el que visitan Marty McFly y Doc en "Regreso al Futuro II", salvo porque nosotros todavía no nos desplazamos en aeropatín. Pero tranquilos, que ya hay una empresa californiana trabajando en ello. A ver si les da tiempo a terminarlo para el próximo 21 de octubre...



NUESTRO 2015 PINTA MEJOR QUE EL DE MARTY MCFLY SALVO POR UN DETALLE: NOSOTROS AÚN NO NOS DESPLAZAMOS EN AEROPATÍN.

Tácticas agresivas (parte II)


Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Estas navidades me ha vuelto a pasar. No en la misma tienda ni con el mismo vendedor, pero sí una situación que me recordó a lo que narré en la ya lejana columna "No soy tú tío". En esta ocasión, todo tuvo lugar de una cadena no especializada en videojuegos, pero que tiene un tamaño considerable y cuenta con centros por buena parte de la geografía española. No sé si fue fruto de la mala suerte o por la actitud con la que voy a las tiendas, "haciéndome el tonto", como un comprador más aún sabiendo bien lo que quiero, pero el caso es que tarde o temprano siempre me acabo topando con el tipo de vendedor que no me gusta: el insistente. Y todo siempre suele desarrollarse de la misma manera: primero un trato amigable, casi de colegueo, hasta que empieza el bombardeo comercial y acaban sacando lo peor de mi.

En esta ocasión no fueron ni los últimos lanzamientos, ni una consola de nueva generación, ni la reserva de títulos del nuevo año. Esta vez lo que me intentaron endosar fue un seguro por si mi nueva adquisición se caía al suelo y se rompía. Como si no supiera que, por ley, tengo dos años de garantía (el primero al menos con piezas y mano de obra incluida). ¿Para qué iba a necesitar un seguro adicional? En los casi 40 años que voy a cumplir sólo me ha cascado una consola y fue una PS2, para más señas el mismo día de lanzamiento, así que volví a la tienda y me llevé otra que aún hoy día sigue funcionando.

El problema no es el seguro en sí o que lo ofrezcan. Hay gente de todo tipo y si yo fuera un completo manazas con zarpas de mantequilla probablemente me haría uno después de una primera desgracia. O tendría un seguro del hogar que cubriera ese tipo de imprevistos. Pero el problema no es que lo ofrezcan. El problema es que no basta con ser el tío más educado del mundo y responder un "no me interesa ningún tipo de seguro, gracias" para que ahí acabe la cosa. No. Un vendedor medianamente inteligente y respetuoso habría parado ahí, o al segundo intento, al ver que el gesto del cliente se empieza a torcer hacia una mueca muy incómoda.

"Pero, hombre, ¿sabes cuanto cuesta la reparación si se te cae? ¿Sabes cuánto te costaría un mando nuevo si se te rompe?". Ahí es cuando en mi cabeza se empieza a acelerar la sangre con frases como, majo, le vas a enseñar a un padre a hacer hijos, o alguna más lapidaria del tipo "¿sabes que tu nariz rota me cuesta 1500 euros?". Pero, de nuevo, un segundo de reflexión aflora de nuevo mi parte más calmada: entiendo que trabajar de cara al público es muy, muy, muy fastidiado, que hay que lidiar con todo tipo de personas y modales, así que opto por seguir la línea educada/moderada. Craso error por mi parte, lo reconozco.

UN VENDEDOR MEDIANAMENTE INTELIGENTE HABRÍA PARADO AHÍ O AL VER QUE EL GESTO DEL CLIENTE SE VA TORCIENDO

De nuevo, incansable, no bastó un simple "de verdad, que no me interesa". Que si el mando de serie no lo voy a encontrar a la venta, que si me cobrarían por él millones sin ese seguro, que si me cubre los desperfectos durante tres años, etc., etc., etc. Y tampoco bastó con decir que trabajo en el sector, que conozco tiendas donde te pueden reparar consolas rotas o que, en un vano intento porque me dejara en paz, conoces gente dentro de la propia compañía fabricante que, llegado el caso, me podría ayudar. De nada sirvió porque siguió con su cantinela, con perlas del tipo de "sí, eso dicen muchos". El objetivo es claro: acoso y derribo, a ver si alguien pica.

Esta vez aguanté el chaparrón porque lo que había ido a comprar era una urgencia de última hora. Pero superada esa urgencia, lo tengo muy, muy claro: voy a devolver la consola, recuperar la pasta y depositarla allí donde crea que respetan al comprador. Entiendo que son sectores muy competitivos, pero creo que hay formas y formas de tratar al cliente y lo sigo diciendo y mantengo: esta no me gusta NADA.

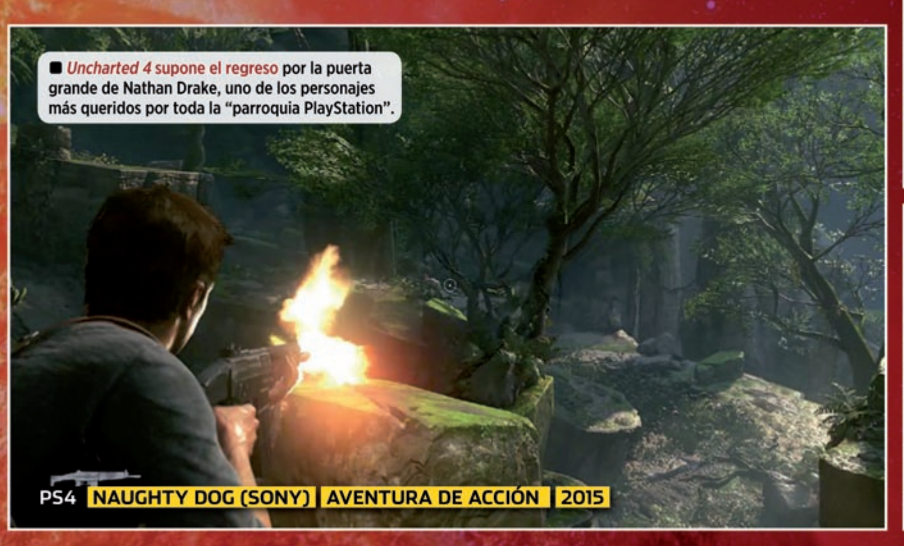


TODOS LOS **JUEGAZOS** CON LOS QUE PODRÁS SEGUIR DISFRUTANDO A LO GRANDE EN ESTE **2015**

LOS BOMBAZOS DE 2015



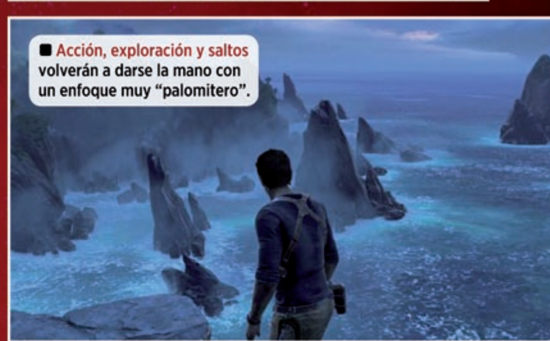
Después de un 2014 marcado por los retrasos, por fin van a llegar todos esos juegazos con los que hemos estado soñando estos meses. ¿Estáis preparados para la que se nos avecina?



Uncharted 4 supone el regreso por la puerta grande de Nathan Drake, uno de los personajes más queridos por toda la "parroquia PlayStation".

PS4 | NAUGHTY DOG (SONY) | AVENTURA DE ACCIÓN | 2015





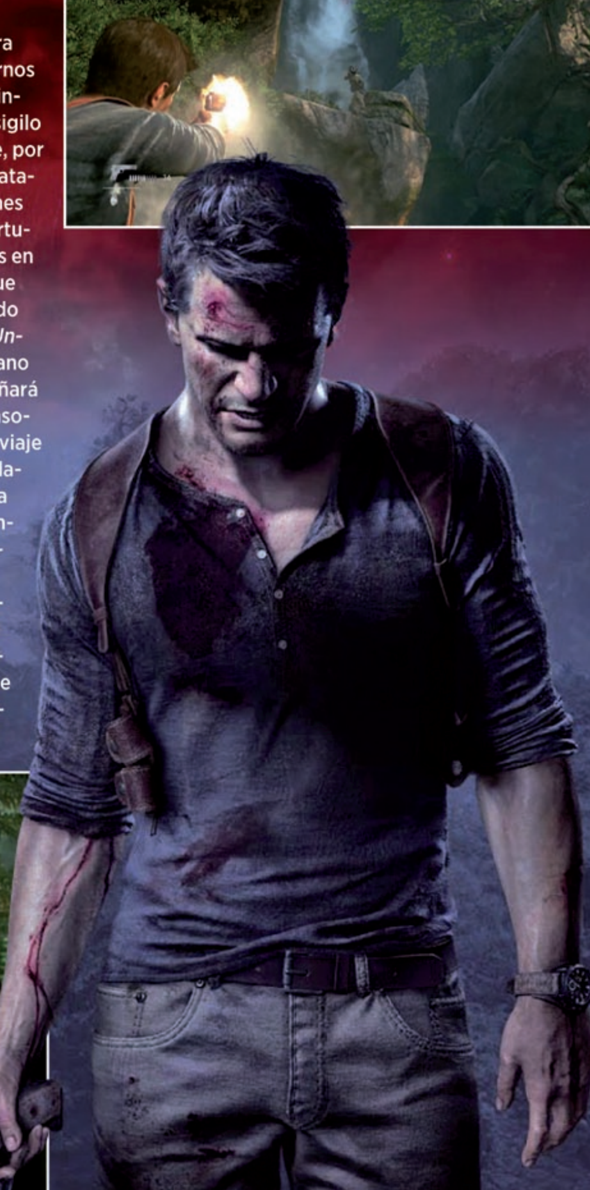
Acción, exploración y saltos volverán a darse la mano con un enfoque muy "palomitero".

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

EL REGRESO MÁS **ESPERADO** POR TODOS LOS POSEEDORES DE UNA PS4

Tras el desgarrador *The Last of Us* y el remasterizado del desgarrador *The Last of Us*, en Naughty Dog ya están plenamente volcados en *Uncharted 4*. Tenemos muchas ganas de ver lo que el estudio más en forma de Sony es capaz de hacer en PS4 con una de sus creaciones más queridas. Y también tenemos muchas ganas de comprobar hasta qué punto afectará la salida de Amy Hennig del estudio en esta nueva entrega, ya que fue guionista y directora creativa de los tres primeros *Uncharted*. ¿Se notará la ausencia de esta veterana del sector que ahora trabaja para Visceral Games? Sólo es una de las muchas interrogantes que rodean a *Uncharted 4*. Lo que sí vimos en el primer video de gameplay en la pasada PlayStation Experience es que Nathan Drake sigue en forma aunque hayan pasado 15 años desde su última aventura. En el vídeo, de 15 minutos de duración, se puede apreciar la explosiva mezcla de exploración, combate y plataformas tan característica de la saga, pero a un ritmo trepidante y con un nuevo ingrediente que gana peso: los toques de sigilo. Y todo ello sin renunciar a esa narrativa tan "peliculera" que tanto nos gusta de los *Uncharted*. Entre las novedades ya confirmadas, lo más destacado que se ha mostrado hasta ahora es un gancho que nos permitirá balancearnos para sortear algunas dificultades. Se han incluido, además, nuevos movimientos de sigilo (ahora Drake puede ocultarse en el follaje, por ejemplo). Y también hemos visto nuevos ataques cuerpo a cuerpo y nuevas animaciones contextuales y al disparar desde las coberturas, que seguirán siendo uno de los pilares en los tiroteos. También se ha confirmado que ofrecerá multijugador, aunque no han dado más detalles. Pero la mayor sorpresa de *Uncharted 4* es la aparición de Sam, el hermano mayor de Nathan Drake, que nos acompañará durante la aventura controlado por la consola como si fuera Ellie en *The Last of Us*. El viaje de los dos hermanos les llevará hasta Madagascar en busca de la mítica colonia pirata Libertalia. Antes tendrán que pasar por entornos nevados y luchar contra Rafe y Nadine, dos cazatesoros enemigos...

Y los gráficos será espectaculares. Aspectos como los sensacionales efectos de luz o los escenarios llenos de detalle nos invitan a soñar... Un sueño que esperemos que se materialice a finales de año, ya que *Uncharted 4* aún no tiene fecha de salida.



Nathan y su hermano Sam irán juntos en *Uncharted 4*. Sam será manejado por la consola como Ellie en *The Last of Us*.





PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN | JUNIO

BAK ofrecerá una ciudad de Gotham 5 veces más grande que en *BAC*. El batmóvil será clave.

BATMAN ARKHAM KNIGHT

EL **CABALLERO OSCURO** SE ESTRENA EN LA NUEVA GENERACIÓN EN JUNIO

En nuestra ya larga y dilatada trayectoria como jugadores, tenemos más o menos asumido que, tradicionalmente, los juegos basados en superhéroes suelen ser una "castaña" que sólo buscan aprovechar el tirón de un personaje muy conocido. ¿Todos? Nooo. Un estudio poblado por irreductibles londinenses, RockSteady, demostró que era posible hacer grandes juegos basados en superhéroes con sus *Batman Arkham* para PS3 (aunque el último fue desarrollado por Warner Montreal). Pues todo parece indicar que este sello británico va a mantener e incluso superar estas altísimas cotas de calidad en *Batman Arkham Knight*, el estreno del Caballero Oscuro en PS4. Y no, no saldrá en PS3, porque el apartado técnico de *Batman Arkham Knight* sería imposible de ver en la cada vez más obsoleta consola de Sony. Gráficamente será todo un espectáculo, con una enorme ciudad de Gotham (será cinco veces más grande que la de *Arkham City* y tendremos libertad para explorarla sin tiempos de carga, aunque algunas zonas no estarán disponibles de primeras) con una iluminación espectacular y efectos, como la lluvia resbalando sobre nuestro traje, que nos dejarán sin respiración. Flipante.

En cuanto al argumento del juego, en *Batman Arkham Knight* volveremos a enfrentarnos contra enemigos de la talla de Dos Caras, Harley Quinn, Enigma, el Pingüino o el Espantapájaros, aunque nuestra némesis será esta vez el misterioso "Caballero Arkham" al que alude el título del juego, un nuevo personaje creado por Geoffs Johns (que es uno de los guionistas con más peso en DC Comics en la actualidad) que lleva una armadura parecida a la nuestra, pero metálica.

El desarrollo será similar a lo visto en los *Arkham* de PS3, con una bien compensada mezcla de exploración, acción y sigilo, pero potenciada por la aparición del Batmóvil, que otorgará una nueva dimensión al juego tanto en el combate como en la forma de desplazarnos por la ciudad. De hecho, sus creadores afirman que el vehículo tendrá tanto protagonismo en el desarrollo como el propio Batman. Y a los mandos del Batmóvil no sólo nos moveremos por la ciudad de Gotham, sino que también combatiremos con él gracias a sus distintas armas, su blindaje, etc.

La mala noticia es que todavía tenemos que esperar hasta el mes de junio para ver a Batman planeando sobre nuestras PS4.



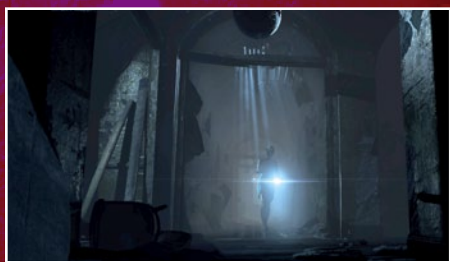


Gráficamente dejará en pañales lo que vimos en los *Arkham* de PS3.



Una cabaña perdida, ocho amigos y un psicópata... Sí, el terror está servido.

PS4 | SUPERMASSIVE GAMES (SONY) | SURVIVAL HORROR | 2015





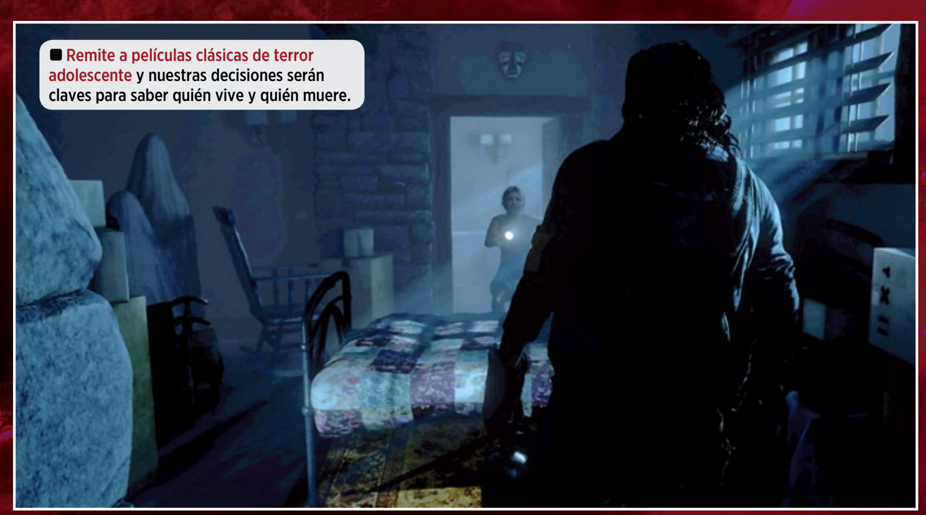
» UNTIL DAWN



RENOVARSE O... ¿MORIR?

Pues eso es lo que debieron pensar los chicos de Supermassive Games , ya que *Until Dawn* va a ser un juego bastante diferente a lo que tenían en mente en un principio. Anunciado en la Gamescom de 2012 como uno de los juegos que mejor iba a aprovechar el mando Move de todo el catálogo de PS3, al final saldrá en PS4 y se ha optado por un sistema de control más tradicional, aunque usará el sensor de movimiento del Dual Shock 4 para que nuestro personaje mueva la linterna (tal y como lo haríamos con Move). También se ha abandonado la perspectiva subjetiva que consideraron inicialmente para abrazar una vista en tercera persona similar a la de otros "survival horror" coetáneos, como *Resident Evil Revelations 2*.

Until Dawn nos presentará a ocho amigos que van a pasar una noche en una cabaña alejada de la civilización. El escenario perfecto para que un psicópata asesino haga de las suyas, ¿no creéis? De nuestras actuaciones y decisiones dependerá quién vive y quién muere de la "pandilla", ya que en principio todos los personajes pueden sobrevivir... y también morir. Y mucho ojo que la muerte de cualquiera de estos personajes conllevará su desaparición para lo que nos quede de aventura... Según sus creadores, en cada capítulo podremos tomar decisiones que desencadenarán un máximo de 64 variantes, un dato demoledor que nos asegura una gran rejugabilidad para que comprobemos qué habría pasado si hubiéramos hecho esto en vez de aquello y qué personajes viven en lugar de morir. En cuanto al apartado gráfico, en *Until Dawn* se está empleando una versión mejorada del motor que dio vida a *Killzone Shadow Fall*, así que ya veis que la calidad está garantizada, con buenos efectos de luz y un gran modelado de los personajes principales. Y llegará con voces de castellano, para que nadie se pierda en este "slasher" que bebe de clásicos del género como "Viernes 13" o "La Matanza de Texas".



Remite a películas clásicas de terror adolescente y nuestras decisiones serán claves para saber quién vive y quién muere.

» FINAL FANTASY VII

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | PRIMAVERA

Uno de los mayores "troleos" de la historia reciente de los videojuegos. Cuando en la pasada PlayStation Experience todos esperábamos el ansiado remake, Square Enix anuncia para PS4 una versión mejorada de *FFVII* similar a la que se lanzó en PC hace un par de años. La decepción entre los fans fue mayúscula...



» FINAL FANTASY X/X-2

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | PRIMAVERA

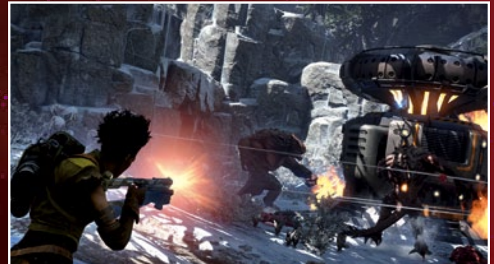
Square Enix también anunció (con menos pompa) que las remasterizaciones HD de *FFX* y de *FFX-2* llegarán también a PS4 con algunas mejoras con respecto a lo que vimos en PS3 (aunque sin entrar en más detalles). Éstas sí saldrán también en disco (*FFVII* sólo estará disponible vía descarga) esta primavera.

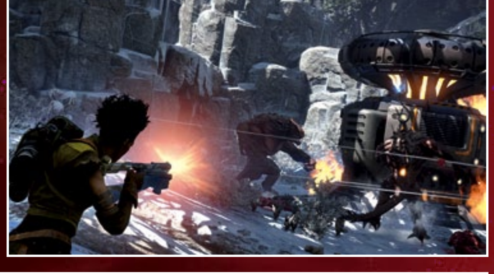


» F1 2015

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | MARZO

Codemasters quiere empezar con buen pie en la "next gen" y por eso no se ha precipitado lanzando un F1 para PS4. Lo veremos cuando empiece la nueva temporada, incorporará todas las novedades que se produzcan (tendrá actualizaciones gratuitas periódicas) y un apartado técnico a la altura del gran Circo.







En *Evolve* 4 jugadores podrán cooperar para cazar a un bicho controlado por un quinto jugador. Llegará localizado al castellano.

EVOLVE

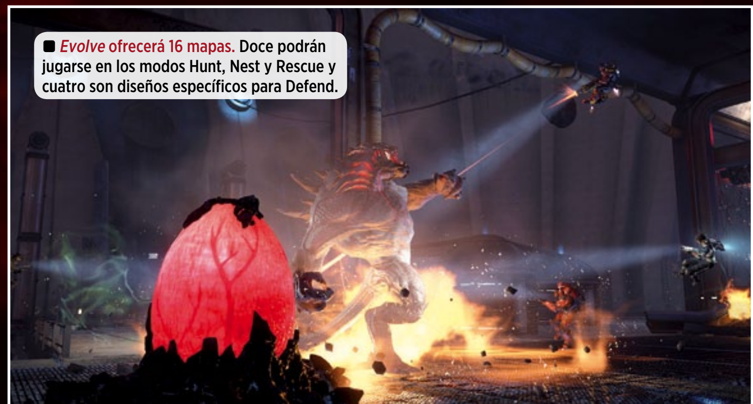
CUANDO LOS **CAZADORES** PUEDEN CONVERTIRSE EN LAS PRESAS...

Ya falta muy poco para echarle el guante a *Evolve*, el último trabajo de Turtle Rock Studios en el que cuatro jugadores cooperarán codo con codo para cazar a un monstruo que estará controlado por un quinto jugador, dando lugar a partidas repletas de alternativas. Hasta ahora sólo conocíamos el modo Hunt, en el que 4 jugadores deberán eliminar al monstruo antes de que éste logre crecer y hacerse más poderoso alimentándose de la fauna autóctona. Pues ya hemos podido probar también el resto de modalidades. Para empezar, en Nest los cazadores tendrán que destruir una serie de huevos diseminados por el escenario, mientras que el monstruo debe protegerlos, y si consigue "incubar" uno de ellos el tiempo suficiente, tendrá como recompensa un "monstruito" algo más pequeño que le ayudará en los combates. La premisa del modo Rescue es similar, pero a la inversa: hay unos supervivientes pululando por el escenario y los cazadores deben ponerlos a salvo antes de que el monstruo los encuentre y se los zampe. Y por último, tenemos el modo Defend, en el que los cazadores tendrán que defender una posición el tiempo suficiente como para que su nave se llene de combustible.

VIDEO

Todos estos modos de juego se aglutinarán en Evacuation, que podrá ser disfrutado tanto online como en solitario (si jugamos en solitario, podremos ser el monstruo o bien los cazadores, pudiendo alternar el control de todos ellos usando la cruceta mientras que el resto serán manejados por la consola). Dicho modo Evacuation consta de un total de cinco "misiones" o partidas. Siempre empezará con una partida en modo Hunt y terminará con un Defend, pero las tres centrales podrán elegirlas los jugadores votando entre los distintos tipos. No hay un modo "Historia" al uso, sino que éste modo funcionará como tal. Además, cada partida será distinta, ya no sólo por las peculiaridades que ofrecerá cada mapa, sino por los distintos potenciadores: si ganamos una partida en el modo Evacuation, en la siguiente tendremos un "potenciador" que nos otorgará una ventaja (pueden ser torretas de defensa extra, una lluvia ácida, esbirros...). Y para disfrutar de todos estos modos podremos elegir entre 12 cazadores estructurados en cuatro clases (Asalto, Apoyo, Médico y Trampero), cada uno con armas y habilidades únicas que podremos mejorar con el uso al igual que las de los tres monstruos presentados: el bruto Goliath, el volador Kraken y el veloz y escurridizo Wraith. La cosa promete.





Evolve ofrecerá 16 mapas. Doce podrán jugarse en los modos Hunt, Nest y Rescue y cuatro son diseños específicos para Defend.





Rico Rodriguez volverá en otra explosiva aventura de acción que ofrecerá aún más posibilidades para "hacer el cabra".

PS4 AVALANCHE STUDIOS ACCIÓN 2015

JUST CAUSE 3

RICO RODRIGUEZ VUELVE A CASA POR UNA BUENA **CAUSA**

Tras mucho tiempo de rumores y especulaciones, Avalanche Studios por fin nos confirmó que están trabajando en *Just Cause 3*, un "sandbox" que promete dejar en pañales a sus antecesores en todos los sentidos, empezando por su tamaño. *Just Cause 3* tendrá lugar en la ficticia isla mediterránea de Medici, con una superficie explorable que supera los 1.000 km dividida en tres regiones. Se trata del hogar de Rico Rodriguez, con lo que ya os podéis imaginar las ganas que tiene de derrocar al malvado General Di Ravello, que gobierna la zona con mano de hierro. Aunque está algo más viejo que en las dos entregas anteriores, Rico no va a reparar en medios para conseguir llevar a buen puerto su misión y recuperará su ya mítico gancho (que sirve para que nos enganchemos incluso a los aviones), además de incorporar nuevos juguetitos para su "causa", como un traje aéreo o "wingsuit", que nos permitirá planear cuando estemos en caída libre. Y es que sus creadores quieren potenciar al máximo la verticalidad en el juego, tanto en la exploración como en los combates. *Just Cause 3* llegará a PS4 en algún momento de 2015 y no tendrá modo multijugador.



PS4/PS3 MILESTONE VELOCIDAD PRIMAVERA



Ride es definido por sus propios creadores como "el *Gran Turismo* de las motos". Ambición no les falta.

RIDE

UN **SIMULADOR** HECHO POR Y PARA FANS DE LAS DOS RUEDAS

El estudio italiano Milestone va a volcar toda su pasión por el motociclismo y su experiencia desarrollando videojuegos en este terreno en una nuevo proyecto llamado *Ride*. ¿Recordáis *Tourist Trophy*, el título de Polyphony Digital centrado en las dos ruedas para PS2? Pues *Ride* trae bajo el casco una propuesta muy parecida, pero aprovechando toda la potencia de PS4. No en vano sus creadores definen a *Ride* como "el *Gran Turismo* de las motos". Así de contundente y ambicioso.

Ride ofrecerá en su garaje más de 100 motos, todos ellos modelos reales recreados al detalle de un total de 14 fabricantes. También habrá más de 100 accesorios reales para personalizar a nuestro piloto, con lo que será difícil que nos encontremos por la carretera con una creación igual que la nuestra. Hablando de carreteras, de momento han enseñado dos circuitos, uno llamado Stelvo que transcurre en un entorno boscoso; y otro urbano, localizado en las calles de Milán. La belleza de los entornos quedará patente gracias al modo Foto, que además nos permitirá compartirlas con nuestros amigos (*Ride* tendrá un gran enfoque "social", aunque sus creadores no han dado muchas más pistas). Ofrecerá multijugador a pantalla partida y Online para 12 jugadores. Llegará en primavera.



Ride ofrecerá más de 100 motos reales de un total de 14 fabricantes. Un sueño para los amantes de las dos ruedas.





La Orden luchará contra los "mestizos" en este juegazo de acción exclusivo de PS4.

PS4 | READY AT DAWN (SONY) | ACCIÓN | 20 DE FEBRERO

THE ORDER 1886

AQUÍ LLEGA EL **AZOTE** DE LOS MESTIZOS

Si estas navidades habéis echado de menos juegos exclusivos de peso para nuestras PS4 (nosotros también), sabed que la espera termina el 20 de febrero, fecha en la que nos sumergiremos por fin en esta atractiva versión "steampunk" del Londres victoriano junto a estos caballeros que hunden sus raíces en las leyendas artúricas. Bueno, en realidad también hay una dama, Lady Ingraine, que luchará junto a Sir Galahad (el protagonista principal de la aventura), Sir Percival y Lafayette contra la amenaza de los mestizos, una especie de hombres lobo que se la tienen jurada a la humanidad. *The Order 1886* será un juego de acción en tercera persona bastante "pasillero" y con muchas coberturas, algo así como el "*Gears of War*" de PS4 (y sus creadores no lo ocultan). Pero además de acción a raudales y un apartado técnico espectacular, incorporará mecánicas menos explotadas en la saga de Microsoft, como secciones de sigilo y abundancia de "quicktime events", tanto para los combates cuerpo a cuerpo como para conseguir llevar a buen puerto distintas situaciones (por ejemplo, forzar una cerradura). Además de su impresionante apartado gráfico, hay que destacar también la BSO de Austin Wintory (*Journey*) y Jason Graves y un doblaje al castellano a la altura.



Esta odisea espacial es una aventura en primera persona en la que exploramos... el espacio.



PS4 | THREE ONE ZERO (505 GAMES) | AVENTURA | VERANO

ADR1FT

SUPERVIVENCIA EN EL ESPACIO

Quedaos con este título porque puede dar mucho de qué hablar en este 2015. ¿Habéis visto "Gravity", la peli en la que George Clooney y Sandra Bullock las pasan "canutas" tras un accidente que deja seriamente dañado el transbordador espacial en el que viajaban? Pues sumadle el "concepto *Journey*" y más o menos os podéis hacer una idea de lo que será *Adr1ft*: una aventura que se desarrollará en el espacio bajo una perspectiva en primera persona. Con el planeta Tierra de fondo, nuestra misión será descubrir qué ha ocurrido nuestra estación espacial y tratar de reparar nuestro vehículo de escape para intentar regresar sanos y salvos a la Tierra. Su creador, Adam Orth, lo define como un "FPX" o "First Person Experience", una experiencia muy, muy inmersiva que durará unas 3 horas en la que la exploración y los puzzles serán la base del desarrollo (no hay acción de ningún tipo).

Y todo con un apartado técnico que nos dejará sin respiración (nunca mejor dicho). Los que han tenido la fortuna de probarlo con Oculus Rift hablan maravillas de *Adr1ft*, así que puede ser uno de los primeros juegos que le saquen partido. Esperamos que también sea uno de los abanderados de Project Morpheus y que podamos comprobarlo en el próximo E3.

Si queremos regresar vivos a la Tierra, tendremos que descubrir qué ha pasado y arreglar la nave de escape. Esperamos que sea compatible con Project Morpheus.


El brujo Geralt de Rivia protagoniza este RPG, aunque en ciertos momentos manejaremos a Ciri, un personaje femenino crucial en la historia

PS4 CD PROJEKT (BANDAI NAMCO) ROL 19 DE MAYO

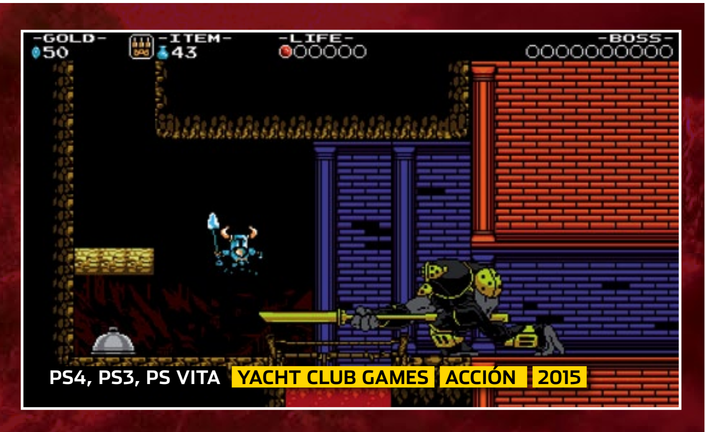




THE WITCHER 3: WILD HUNT

¿EL JUEGO DE ROL **MÁS GRANDE** JAMÁS CREADO?

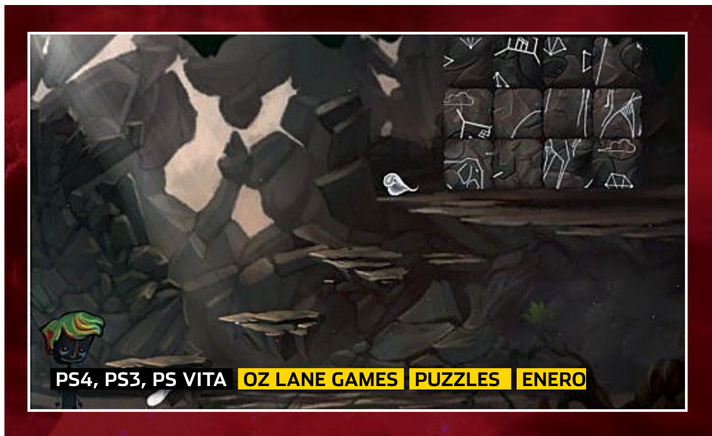
Los sucesivos retrasos no han minado nuestras ganas de pillar por banda a este brujo de largos cabellos blancos y dos espadas en ristre que viene a poner patas arriba el género de rol atreviéndose a desafiar incluso al colosal *Skyrim*, la cima del género hasta el momento. Poco importará si no habéis leído los libros que fueron su germen o si no habéis probado ninguno de los dos juegos anteriores porque pronto quedaréis hechizados por este fantástico mundo de espada y brujería, con curiosos monstruos procedentes del imaginario de Europa del Este y un protagonista que derrocha carisma además de magia (concentrada en 5 "señales": Yrden, que atrapa a los enemigos en un cepo; Quen, que crea un escudo que nos protege de los ataques; Igni es una bola de fuego; Axii atontará a los enemigos más débiles y Aard es una especie de "Fus Ro Dah"). Nuestro objetivo en el juego será librar a nuestra aprendiza Ciri (a la que podremos manejar en determinados pasajes de la aventura) de un mal ancestral encarnado en la Cacería Salvaje que da nombre al juego, una cabalgata de jinetes espectrales cuya presa es... la raza humana. 50 horas como mínimo nos llevará cumplir la misión principal y otras tantas las tareas secundarias, en un gigantesco mundo abierto un 20% más grande que el de *Skyrim* y dividido en tres grandes zonas: No Man's Land (una pantanosa región sin ley), Skellige (con sus montañas heladas) y Novigrad, una enorme ciudad repleta de secretos por descubrir. Lo recorreremos a lomos de nuestro caballo (desde el que podremos combatir), pero para alcanzar ciertas zonas tendremos que usar un barco. *The Witcher 3* será uno de los GRANDES de 2015.



PS4, PS3, PS VITA YACHT CLUB GAMES ACCIÓN 2015

SHOVEL KNIGHT

Estamos ante uno de los juegos "indie" mejor valorados del año pasado. Tras triunfar en otras plataformas como PC, Wii U o 3DS, este caballero de brillante... ¿pala? llegará a PS4, PS3 y PS Vita en este 2015. *Shovel Knight* es mucho más que un homenaje a los clásicos de los 8 bits. Bajo un desarrollo en 2D con scroll "parallax" para crear efecto de profundidad como se hacía en aquella época, Shovel Knight atravesará niveles de dificultad creciente repletos de acción y saltos que nos remitirán a clásicos de NES como *Mega Man, DuckTales, Castlevania* o *Zelda II*, tanto en su planteamiento como en su estética. Y la banda sonora de Jake Kaufman es puro amor, con genuino sonido "retro" y una colaboradora muy especial: Manami Matsumae, artífice de las BSO de algunos clásicos de Capcom de finales de los 80, como *Mega Man*. Y nuestras versiones contarán con un invitado muy especial: ¡Kratos!

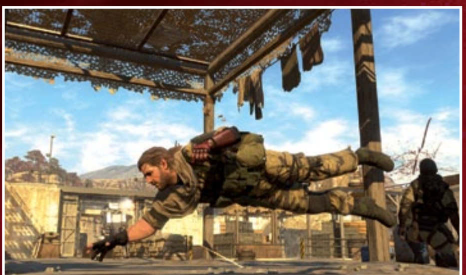


PS4, PS3, PS VITA OZ LANE GAMES PUZZLES ENERO

NUBLA

Otro de los muchos títulos que veremos en 2015 que demuestra el compromiso de Sony con los jóvenes desarrolladores españoles es *Nubla*, que se enmarca dentro del programa de asociación académica PlayStation First, que fomenta la formación universitaria a través de herramientas oficiales de desarrollo para las plataformas de PlayStation. *Nubla* nace de la colaboración entre ESNE (Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología de Madrid), el estudio OZ Lane Games Collective y el Museo Thyssen-Bornemisza, ya que nos sumergirá en un viaje inspirado en los mejores cuadros de la pinacoteca repleto de enigmas y puzzles. Y si lo jugamos en PSVita podremos utilizar la consola para jugar a *Nubla* en el propio museo interactuando con las instalaciones y los cuadros, lo que nos permitirá descifrar nuevos misterios sólo disponibles en el mismo recinto del museo. ¿Os animáis a probarlo?







Metal Gear Solid V: The Phantom Pain apunta, por ambición, opciones y posibilidades, a lo más alto de 2015.

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

LA AVENTURA MÁS ABIERTA Y LIBRE DE NUESTRA ESCURRIDIZA **SERPIENTE**

El modo online nos invitará a invadir las bases de operaciones de otros colegas e incluso usar la caja.

Kojima tiene a medio mundo revolucionado con la nueva entrega de *Metal Gear*. La otra mitad debe ser que no se ha enterado de nada, porque *The Phantom Pain* tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los grandes, sino el más grande, de 2015.
Big Boss recorrerá, incluso a caballo, un gigantesco mundo abierto cientos de veces más grande que el de *Ground Zeroes*, ambientado en Afganistán, la selva africana y Chipre (que sepamos por ahora). El nuevo sistema de "coleguillas" nos permitirá compartir andanzas con el caballo, Quiet y DD (el perro) entre otros. Incluso parece que podremos domesticar a los animales salvajes que cacemos para usarlos en las misiones. El grado de vínculo que creemos con ellos determinará sus habilidades en el campo de batalla, desde disparar a un determinado enemigo y ofrecernos fuego de cobertura hasta desviar la trayectoria de una granada con sus disparos. Eso sí, habrá que tener mucho cuidado ya que estos aliados podrán morir de forma permanente. Tranquilos, lobos solitarios, porque este sistema de aliados será completamente opcional y podremos completar el juego en solitario.
Snake contará con distintos brazos protésicos que le otorgarán distintas habilidades, como soltar descargas para aturdir a los enemigos o un radar, por ejemplo. Podremos usar juguetitos como distintos muñecos hinchables que despisten al enemigo y hasta un aparato que nos permitirá modificar la meteorología a nuestro gusto. El modo online promete ser otro de sus puntos fuertes, con la posibilidad de que otros jugadores invadan nuestra Mother Base (nuestra base de operaciones), por ejemplo. Aún quedan muchos secretos, opciones y posibilidades por desvelarse pero la que nos lleva de cabeza es su fecha de salida: ¿febrero, abril, junio...?

El mundo de juego será tan grande que nos desplazaremos a caballo y hasta en el helicóptero.





■ *Street Fighter V* saldrá en exclusiva en PS4 y PC este mismo 2015 gracias a un acuerdo entre Capcom y Sony.

» STREET FIGHTER V

PELEAS CALLEJERAS EN **EXCLUSIVA**

Poco sabemos de la nueva entrega de la saga de lucha más importante de todos los tiempos. Pero lo que sí sabemos, gracias a las palabras del propio Yoshinori Ono en la pasada PlayStation Experience, es que llegará en exclusiva consolera a PS4. El juego también saldrá en PC pero lo mejor es que los usuarios de PS4 y los de ordenadores compartiremos un mismo universo de juego, en el que enfrentarnos en todo tipo de peleas online por primera vez en la historia de la saga y de la nueva consola de Sony. Bendito sea el cross-play. Gráficamente seguirá la línea de la pasada entrega aunque con un grado de detalle y unos efectos de partículas con una pinta realmente alucinante gracias al uso de unreal Engine 4. Además, Capcom ya ha confirmado que los gráficos tendrán mucha mayor calidad en la versión final. Por ahora sólo se han desvelado cuatro luchadores, Ryu, Ken, Charlie Nash y Chun-Li, pero el plantel promete ser espectacular.
Como añadido en este acuerdo exclusivo entre Sony y Capcom habrá una sorpresa más. Y es que también podremos disfrutar de *Ultra Street Fighter IV* en PS4, todo un juegazo que seguro paliará nuestras ansias de echarle el guante a la nueva entrega, que llegará en un momento aún sin confirmar del presente año.





■ *Dead Island 2* multiplicará la acción cooperativa con 8 jugadores simultáneos jugando online.

» DEAD ISLAND 2

BIENVENIDOS A LA SOLEADA E **INFECTADA** CALIFORNIA

Uno de los juegos de la pasada generación más querido por los fans fue, pese a la críticas, un gran éxito de ventas: *Dead Island*. Después del irregular *Dead Island Riptide* esta nueva entrega promete devolverle la gloria a la saga. Cuatro nuevos inmunes al virus se enfrentarán a las hordas zombi en Los Ángeles, San Francisco y una tercera localización aún por confirmar. El sistema de creación de armas se olvidará de los engorrosos bancos de trabajo dejándonos crear armas en cualquier momento. Además, los objetos que iremos reuniendo para crearlas se irán agrupando en distintas categorías para facilitar su uso. Nuestro armamento será muy personalizable gracias a dos ranuras con las que modificar su daño, alcance... y los efectos de nuestros golpes: congelantes, electrocución, inflamable... Incluso podremos equiparnos con un arma en cada mano para combinar ataques a distancia y cuerpo a cuerpo.
El motor Unreal Engine 4 también ha sido el elegido para dar vida a la soleada California que lucirá realmente atractiva, detallada y llena de vida... muerta, eso sí. El multijugador cooperativo aumentará la cuota habitual hasta los 8 jugadores simultáneos e incluirá elementos competitivos dentro de la cooperación para picarnos con los amigos mientras aniquilamos zombis.



■ El motor gráfico Unreal Engine 4 ofrecerá un apartado visual realmente espectacular aprovechando la potencia de PS4.







■ *Rime* será una aventura de mundo abierto en la que los puzzles y la exploración serán claves.

RIME

LA AVENTURA QUE SITUARÁ, OTRA VEZ, AL DESARROLLO **ESPAÑOL** EN EL MAPA

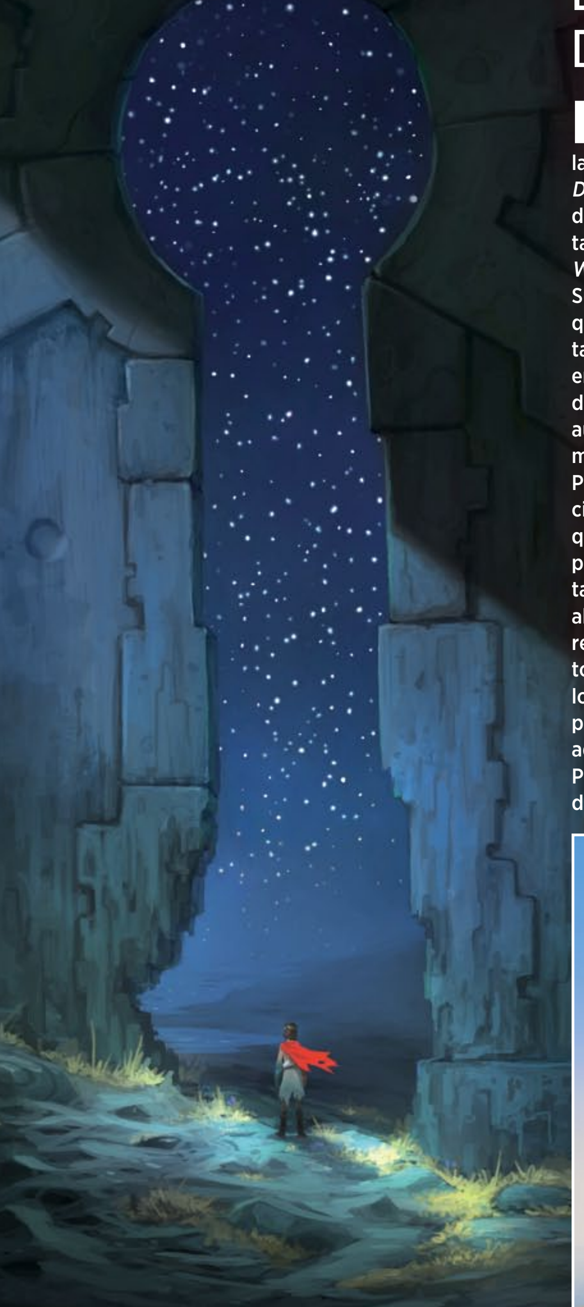
Desde que se anunció en 2013 no hemos podido quitárnoslo de la cabeza. Tequila Works, que ya hicieron un buen trabajo con *Deadlight*, pretenden conquistar el corazón de todos los amantes de las aventuras distintas. Se le ha comparado con *ICO* y con *Wind Waker*, aunque *Rime* será único.

Su estética cel-shading, uno de los elementos que más ha llamado la atención de periodistas y jugadores de todo el mundo, está basada en pintores como Joaquín Sorolla y su modo de reflejar la luz y el Mediterráneo en su obra, aunque también hay elementos del surrealismo de Dalí, por ejemplo.

Pero es cierto que, al margen de una apariencia muy bella y de una ambientación soberbia que nos recuerda a aquellos grandes juegos, poco sabíamos de su estilo de juego, hasta ahora. *Rime* será una aventura de mundo abierto. Nuestro protagonista, un niño, aparecerá en una misteriosa isla repleta de secretos. Para sobrevivir tendremos que explorar los escenarios enfrentándonos a todo tipo de peligros, como en un juego de acción sólo que aquí no habrá combates en ningún momento. Podremos correr, escalar y hasta nadar para descubrir los secretos de la isla y sus alrededores e incluso tendremos que navegar o subirnos a lomos de unos extraños gólems para llegar a determinadas zonas. La fauna de la isla también jugará un papel fundamental. Algunos animales representarán un peligro, como los jabalíes, pero otros nos ayudarán en nuestra misión, como las gaviotas, cuyo vuelo y presencia nos indicará zonas interesantes para explorar, por ejemplo. La exploración también hará mucho hincapié en la verticalidad de los escenarios, empezando por la misteriosa torre que parece ser el objetivo de nuestro héroe.

La resolución de puzzles será otra de sus mecánicas de juego principales. El sonido y el uso de la luz (modificando la hora del día al manipular el mismísimo sol) se llevarán gran parte del protagonismo aunque también nos enfrentaremos a rompecabezas en los que la perspectiva será la clave del éxito. No habrá misiones como tal, al estilo de otros juegos, y nadie nos dirá a dónde tenemos que ir ni qué tenemos que hacer para continuar con la historia.

La exploración y estar atentos a las pistas visuales serán la clave para sobrevivir en esta atípica aventura que promete convertirse en un punto de inflexión en el desarrollo de videojuegos patrio de los últimos tiempos.





■ Esta misteriosa torre, uno de los iconos del juego, guardará secretos pero no será el final del juego.





» TEARAWAY UNFOLDED

NO PIERDAS LOS **PAPELES,** VUELVE IOTA

Uno de los grandes juegos exclusivos de PS Vita dará el salto a PS4 este mismo 2015. Esta versión está siendo desarrollada desde cero (aunque siga el desarrollo de la aventura original) para aprovechar el potencial gráfico de PS4, algo que notaremos especialmente en las físicas del juego y los múltiples efectos de deformación del papel, material del que estará hecho todo el escenario de juego. Además de acompañar a Iota o Atoi, los dos héroes protagonistas, en una aventura plataformera que nos permitirá modificar elementos decorativos del juego con nuestras propias creaciones, esta versión aprovechará al máximo las posibilidades del DualShock 4. Deslizando el dedo por el panel táctil del mando crearemos una corriente de viento que nos permitirá modificar elementos del escenario, como desplegar un puente, y controlar el vuelo de nuestro héroe mientras vuela en su avión de papel. Con la luz del mando podremos iluminar determinadas zonas del escenario y pulsando el panel táctil provocaremos que el protagonista salte por los aires. En definitiva, toda la originalidad del título de Vita encerrada ahora en la TV.



» RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Llegará en cuatro "fascículos" desde el 17 de febrero hasta el 10 de marzo, aunque también lo hará al completo y en formato físico tanto en PS4 como en PS3. El argumento nos llevará hasta una misteriosa isla en la que Claire Redfield y Moira (la hija del mítico Barry) han sido encarceladas. Podremos alternar el control entre ellas en cualquier momento. Claire se decantará por la acción y Moira será más sigilosa. Barry también será un personaje controlable junto a una niña llamada Natalia que podrá percibir a los enemigos. Los nuevos enemigos, los afligidos, serán una especie de zombis muy rápidos y resistentes a las balas que, por cierto escasearán. Y no faltarán los puzzles.



» THE TOMORROW CHILDREN

Otra exclusiva de PS4 con la que enorgullecerse del catálogo de la nueva consola de Sony. De los creadores de *PixelJunk* nos llegará esta aventura en la que compartiremos aldea (generada aleatoriamente) con jugadores de todo el mundo. De nosotros dependerá que el pueblo aguante los envites de los gigantescos y agresivos enemigos. Para lograrlo tendremos que luchar con un completo arsenal de armas de fuego y preparar la aldea recogiendo todo tipo de materiales a lo *Minecraft* y construyendo estructuras defensivas. Todo ello ambientado en una versión alternativa de los años 60 en plena Guerra Fría, en la que la humanidad ha quedado diezmada por un fallido experimento.







■ *Dragon Ball Xenoverse* nos hace aún más protagonistas de la historia ya que nos permite crear nuestro propio super saiyan.

PS4/PS3 | DIMPS (NAMCO BANDAI) | LUCHA | 17 DE FEBRERO

DRAGON BALL XENOVERSE

VENGO DEL **FUTURO** PARA REESCRIBIR EL UNIVERSO "DRAGON BALL"

Quince juegos después de aquel primer *Dragon Ball Z Budokai,* en Dimps siguen apañándoselas para, entrega tras entrega, darle a los fans los suficientes alicientes para seguir confiando en ellos. Y *Dragon Ball Xenoverse* no va a ser una excepción. La gran novedad de esta entrega es que por primera vez podremos crearnos nuestro propio super saiyan, eligiendo entre distintas razas (humano, Namekiano, Majin o Saiyajin) y combinando a nuestro antojo 450 objetos y unos 200 ataques distintos. La historia nos presentará a un misterioso personaje venido del futuro... que serás tú, encarnando al personaje que has creado. Este personaje de nuevo cuño, al que conoceremos como Avatar, llega porque, en el futuro, Trunks ha detectado que algo está fallando en la ciudad Tokitoki, donde un misterioso reloj ha vuelto a funcionar después de mucho tiempo. Este reloj provoca que se alteren los acontecimientos del universo Dragon Ball que conocemos (desde el inicio de Dragon Ball Z hasta Dragon Ball GT) y parece que detrás de ello hay dos nuevos villanos, la científica Towa y Mira, una criatura artificial que quiere ser la más poderosa del universo. Como el tiempo ha sido alterado, presenciaremos combates diferentes a lo ya conocidos. Por ejemplo, nos tocará pelear contra dos Ohzarus (simios gigantes) a la vez o presenciar cómo Vegeta se une al Comando Ginew. Los creadores de *Xenoverse* prometen además gráficos espectaculares, animaciones más trabajadas, impresionantes efectos de iluminación y partículas y destrucción de los escenarios. Lo cierto es que se nota un avance en las expresiones de los personajes, por ejemplo Freezer sufriendo un puñetazo o Goku con cara de furia. Y la cámara cambiará de plano para ofrecernos secuencias más espectaculares durante los ataques especiales. Y también se va a poner un énfasis especial en el multijugador, tanto Online (con novedosas opciones) como a pantalla partida. Muy pronto lo veremos.

■ Presentará combates distintos a los conocidos por todos. Y con una puesta en escena que quitará el hipo.


Este shooter subjetivo nos sumergirá en impactantes tiroteos en los que podremos manejar distintos vehículos.

PS4/PS3 | EA GAMES | SHOOT'EM UP | 19 DE MARZO





BATTLEFIELD HARDLINE

POLICÍAS Y LADRONES, EN CLAVE DE **SHOOTER** SUBJETIVO

Visceral Games, el estudio responsable de *Dead Space*, está dando ya los últimos retoques a este "spin off" de *Battlefield*, que tras un inoportuno retraso (debería haber llegado a tiempo para esta campaña navideña) finalmente saldrá el 19 de marzo. Como ya sabréis a estas alturas, *Battlefield Hardline* no estará protagonizado por ejércitos (ni modernos ni clásicos), sino por policías y ladrones, aunque sí mantendrá algunas de las mecánicas propias de la saga. La campaña estará protagonizada por Nick Mendoza, un joven policía de Miami que se verá en una encrucijada entre el deber y la corrupción, con una estructura narrativa de capítulos, muy similar a las típicas series de televisión, como las exitosas "The Wire" o "House of Cards". Sin embargo, el mayor protagonismo le corresponderá al multijugador, en el que se enfrentarán hasta 64 usuarios (al menos, en la versión de PS4), con modos muy variados en los que habrá que asaltar cajas fuertes, rescatar rehenes o conducir vehículos (coches, furgones, motos e incluso helicópteros) por escenarios muy abiertos. Igualmente, habrá herramientas creadas para la ocasión, como un gancho para trepar paredes o tirolinas para salvar grandes distancias entre edificios.
En cuanto al apartado técnico, el motor gráfico Frostbite 3 (el mismo de *NFS: Rivals*, *Battlefield 4* o *Dragon Age Inquisition*) volverá a dar lo mejor de sí mismo, con la garantía de los 60 fps (al menos en PS4) y el uso de la tecnología Levolution, que permitirá la destrucción dinámica de los escenarios. Por ejemplo, podremos tirar una enorme grúa de construcción, con espectaculares (y devastadores) efectos. Promete.


PS4 | SLIGHTLY MAD STUDIOS | VELOCIDAD | 20 DE MARZO

PROJECT C.A.R.S.

El 20 de marzo rugirán por fin los motores de *Project CARS*. Ya tenemos ganas de ponernos al volante de este simulador de conducción, que promete ser tan realista como un *Gran Turismo*, tanto en lo técnico como en lo jugable. Así, se nos permitirá experimentar la vida de un piloto, pasando por todo tipo de categorías, desde el karting hasta las carreras de resistencia, pruebas de turismos o de superdeportivos. El control será muy configurable, para contentar tanto a puristas como a fans más novatos, pero el ambiente de las carreras estará recreado a la perfección: habrá lluvia, ciclo día-noche, vuelta de formación, comunicaciones del ingeniero de pista (a través del altavoz del Dual Shock 4)... Y cada coche estará formado por unos 60.000 polígonos, lo que sumado a los ya imprescindibles 1080 p y la promesa de los ansiados 60 fps, hacen que nuestras expectativas vuelen muy alto.


PS3 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN | TERCER TRIMESTRE 2015

YAKUZA 5

Nuestras plegarias han sido escuchadas y *Yakuza 5* llegará a occidente con casi 3 años de retraso con respecto a su lanzamiento en Japón gracias a Sony, que se encargará de la traducción (de momento, sólo al inglés pero algo es algo...). Como ya os hemos comentado muchas veces, *Yakuza 5* es la entrega más completa de la saga, ya que el "5" del título no sólo se refiere a que es la quinta entrega "canónica". *Yakuza 5* se desarrolla en 5 ciudades distintas y cuenta con 5 personajes controlables (con Kiryu Kazuma a la cabeza, por supuesto) que además tendrán una "historia paralela" a la trama principal, más "personal" y totalmente conjugable con el resto de tareas secundarias y minijuegos que ofrecerá. Lamentablemente, nuestra felicidad no es completa ya que sólo llegará en formato descargable, pero teniendo en cuenta lo cerca que hemos estado de quedarnos sin poder jugarlo, bienvenido sea...







Dying Light partirá de los mimbres jugables de los *Dead Island* pero con nuevos conceptos como el "parkour" o el combate "vertical".

Habrá que estar pendientes del ciclo día/noche, ya que cambiará nuestro modo de encarar las misiones.

DYING LIGHT

SOBREVIVE ANTE LOS **ZOMBIS** CON UN FRENÉTICO ENFOQUE NUNCA VISTO

Aunque pueda parecer continuista, *Dying Light* ofrecerá un enfoque diferente al de los *Dead Island*. Partirá de los mismos mimbres jugables (vista en primera persona, muchas armas que se podrán combinar, cooperativo para cuatro jugadores), pero **aquí** tendremos que tener en cuenta el ciclo día/noche. Si bien por el día podremos movernos por este enorme escenario abierto abriéndonos paso entre los muertos vivientes con relativa facilidad, por las noches cambiarán las tornas y pasaremos de ser cazador a ser la presa... Los zombis se volverán más rápidos y voraces y aparecerá una nueva especie, los volátiles, que podrán perseguirnos saltando entre los tejados y podrán llamar la atención de los otros infectados para que nos rodeen, poniéndonos las cosas muy difíciles.

Así pues, al caer el sol la acción dará paso al sigilo y a vertiginosas huidas por los tejados con movimientos de "parkour" (otra de las novedades con respecto a los *Dead Island)* que, salvando las distancias, recordarán a juegos como *Mirror's Edge* o la saga *Assassin's Creed*, aunque aquí se jugará más con la "verticalidad" de estos escenarios. ¡Incluso contaremos con una especie de "gancho" que nos ayudará a impulsarnos de forma rápida para alcanzar las azoteas de los edificios! Sus creadores han insistido mucho en que nuestro personaje mejorará unas habilidades u otras según lo que usemos. Es decir, que el personaje que esté acostumbrado a huir cada vez será más ágil y tendrá más movimientos de "parkour" en este sentido. Y si queremos que nuestro personaje sea diestro a la hora de abrirse paso entre las hordas de zombis, ya podemos liarnos a partir cráneos para pillar "experiencia"... En cuanto al apartado gráfico, lo que hemos visto hasta ahora nos ha dejado buena impresión, con trabajados efectos de iluminación y climatología variable que puede influir en el juego (los truenos pueden ahogar los sonidos, por ejemplo). Promete mucho.

En *Dying Light* habrá distintos tipos de zombis y enemigos. Mucho ojo con los llamados "volátiles"...



Acción y toques del rol y MMO se darán la mano en uno de los juegos más importantes de Ubisoft de cara a 2015.



THE DIVISION

NUEVA YORK ESTÁ AL BORDE DE CAOS

Otro de los platos fuertes para este año que entra es *The Division*, la ambiciosa propuesta de Ubisoft que aunará mecánicas de rol, shooter, sandbox y MMO. Los disparos y las coberturas en tercera persona serán la base de todo, pero con un toque táctico. Además, habrá un sistema de progresión y se requerirá conexión a internet. Ubisoft está trabajando para que los personajes de *The Division* sean muy personalizables en cuanto a armas, habilidades y accesorios. Al parecer, su planteamiento será similar al de *Destiny* en lo que respecta a las interacciones entre los jugadores, ya que ofrecerá una zona común donde se encontrarán los usuarios para "socializar", chatear, intercambiar objetos... Para realizar misiones en compañía tendrás que crear un grupo antes de entrar en el reto. Pero aquí tú y tu escuadrón no os cruzaréis con gente como en *Destiny*, salvo que entréis en las llamadas "Dark Zones". Estos territorios incorporarán enfrentamientos PvP (como el Crisol de *Destiny*). Y la recreación de una Nueva York cubierta por la nieve será brutal, un entorno dinámico que nos pondrá en múltiples aprietos.



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

Naruto volverá por sus fueros en 2015 con otra entrega desarrollada por CyberConnect2 que, según sus propios responsables, es "el juego de Naruto más ambicioso hasta la fecha". El plato fuerte de *NSUNS4* será participar en el "polémico" final del manga, que no os vamos a contar aquí por si alguno aún no lo conoce. La mecánica de juego no se alejará de lo que hemos probado en los anteriores entregas, pero se aportarán algunas novedades gracias a la potencia superior de PS4, como la destrucción de escenarios o poder romper las armaduras de los rivales para que se vuelvan más vulnerables e incluso desprenderlos de sus armas. Será un imprescindible para fanáticos de la serie.



HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Después de la que se ha liado con la película "The Interview", tenemos muchas ganas de ver el recibimiento que se le va a brindar a *Homefront: The Revolution* teniendo en cuenta que nuestro enemigo será el ejército coreano. Como sabéis, esta saga plantea un cercano futuro alternativo en el que parte de Estados Unidos ha sido invadido por Corea del Norte. En *The Revolution* nosotros lideraremos la resistencia, planteando una auténtica "guerra de guerrillas" muy diferentes a la de un shooter al uso (planear emboscadas, misiones de distracción, ataques relámpago...) con gran libertad ya que nos moveremos por un amplio escenario abierto (ubicado en Filadelfia). Lo veremos este año.







Bloodborne será un oscuro juego de rol de acción de los creadores de los *Dark Souls* y *Demon's Souls*.

PS4 | FROM SOFTWARE (SONY) | ROL DE ACCIÓN | 25 DE MARZO

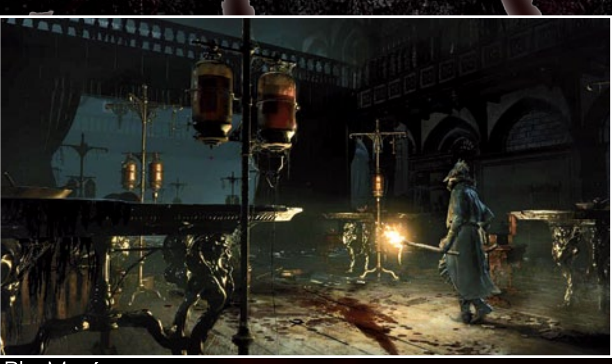
BLOODBORNE

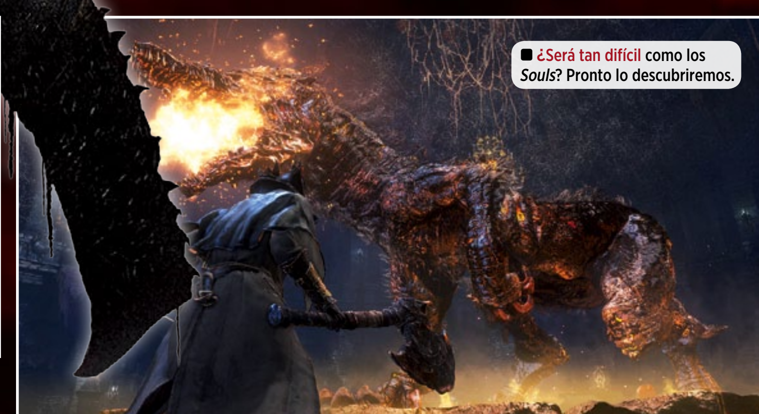
LA **MUERTE** SEGUIRÁ ACECHÁNDONOS, PERO AHORA EN EXCLUSIVA EN PS4

Después de sorprendernos con *Demon's Souls* y de conquistarnos definitivamente con los dos *Dark Souls,* en From Software van a cambiar de registro... aunque quizás no tanto. Su nuevo trabajo, *Bloodborne,* será exclusivo de PS4 y presentará una ambientación oscura y una dificultad endiablada igualmente, sí, pero "rascando" en la superficie y habiendo probado ya el juego, hemos encontrado no tan sutiles diferencias. *Bloodborne* abandona la oscura fantasía medieval de la serie *Souls* para sumergirnos en una corrupta ciudad de ambientación victoria libremente interpretada por Hidetaka Miyazaki (el director de este juego y de los *Souls*). Dicha ciudad es Yharnam, un inhóspito lugar que esconde la cura contra la plaga que atenaza a sus habitantes, convirtiéndolos en bestias sedientas de sangre. Nuestro cometido será explorar la ciudad en busca de esa cura mientras sobrevivimos al ataque de las atroces criaturas que allí nos esperan. Ya hemos combatido contra distintos tipos de ciudadanos (o lo que queda de ellos) armados con distintos aperos de labranza, encapuchados con armas de fuego, leprosos enormes que se lanzarán contra nosotros martillo en mano, un gigantesco verdugo, enormes cuervos y perros en avanzado estado de descomposición, licántropos y un jefe final llamado Cleric Beast que, por supuesto, nos mató unas cuantas (bastantes) veces.

Así pues, la dificultad sigue siendo una de las piedras angulares de la última producción de From, pero los combates han cambiado. En *Bloodborne* ya no hay escudos (y posiblemente armaduras tampoco, aunque sí hay varios tipos de atuendo) con lo que la famosa frase "la mejor defensa es un buen ataque" nunca cobró más sentido. Como arma principal tendremos distintos tipos de cuchillas o elecciones más contundentes (y lentas) como un enorme martillo; y en la mano "del escudo" llevaremos un arma de fuego, que usada en el momento justo puede contrarrestar ciertos ataques enemigos y aturdirlos, aunque rodar para esquivar será nuestra mejor defensa.

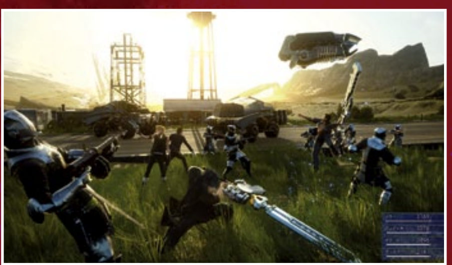
Lo que sí conservará *Bloodborne* será el enfoque online de los *Souls,* como la opción de dejar mensajes y ver los que nos han dejado otros jugadores (y comentarlos evaluando su utilidad). O ver "fantasmas" de otros y la posibilidad de invadir partidas o ser invadidos. *Bloodborne* llegará a PS4 el 25 de marzo y tenemos muchas ganas de echarle el guante.





¿Será tan difícil como los *Souls*? Pronto lo descubriremos.


Final Fantasy XV será un juego de rol que ofrecerá dinámicos combates que no serán por turnos.

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 2015

FINAL FANTASY XV

¿UNA **ROAD MOVIE** DISFRAZADA DE RPG?

Otro de los más esperados para PS4 es *Final Fantasy XV*, aún sin fecha de salida aunque esperemos que salga en este 2015. Tenemos mucha curiosidad por ver el nuevo trabajo de Hajime Tabata, al que Tetsuya Nomura le cedió los galones de director. Lo de "road movie" viene a que recorreremos este amplio mundo a bordo de un descapotable en el que viajarán Noctis y sus compañeros (no será el único modo de transporte; también habrá trenes) explorando tanto entornos naturales como ciudades, sin transiciones de ningún tipo y con ciclo día/noche (que durará una hora en tiempo real: 40 minutos el día y 20 la noche). En cuanto a los combates, serán en tiempo real y muy dinámicos, parecidos a los de *Kingdom Hearts* y *Final Fantasy Type-0*, manejando a un personaje mientras que el resto actuará según las órdenes que les hayamos fijado previamente. Y técnicamente será una pasada gracias al motor Luminous, como podremos comprobar en la demo de *FFXV* que incluirá *Final Fantasy Type-0*.




PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 2015

TEKKEN 7

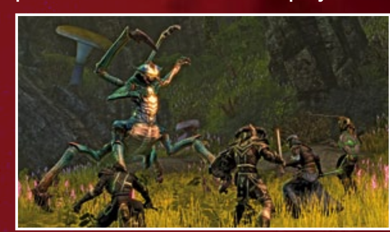
EL **PUÑO** DE HIERRO GOLPEA MÁS FUERTE

Parece que 2015 va a ser un buen año para los juegos de lucha. Y buena parte de la culpa la tendrá *Tekken 7*, que volverá con sus combates 1 vs. 1 en los que los que veteranos de la serie como King, Steve Fox, Hwoarang o Lin Xiaoyu o Asuka y Jun Kazama se darán de tortas junto a nuevas incorporaciones como la brasileña Katarina Alves (cuyo estilo de lucha es el savate o kickboxing francés), el italiano Claudio Serafino, el árabe Shaheen o la "polémica" Lucky Chloe, cuyo provocativo atuendo levantó tantas quejas en ciertos sectores de Estados Unidos que estuvieron a punto de suprimirla en la versión americana (aunque al final parece que sí estará en todas las regiones). En cuanto al sistema de combate, se han confirmado dos novedades importantes. La primera es el Rage Art, un movimiento devastador e imparable que podremos realizar cuanto nuestra barra de vida esté en niveles críticos. Y también están los Power Crush, poderosas contras que nos permiten golpear mientras estamos siendo golpeados.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

PS4 | BETHESDA | MMORPG | 2015

Tras meses sin saber nada de la versión de consola de este MMORPG, en Bethesda afirman que muy pronto tendremos noticias. De momento, se rumorea que podría acabar siendo "free to play"...



KINGDOM HEARTS III

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

Otro del que llevamos mucho tiempo sin saber nada nuevo es *Kingdom Hearts III*. Esperamos que Square Enix se anime a enseñarlo en próximos eventos, pero es casi seguro que no saldrá este 2015.



AC: VICTORY

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 2015

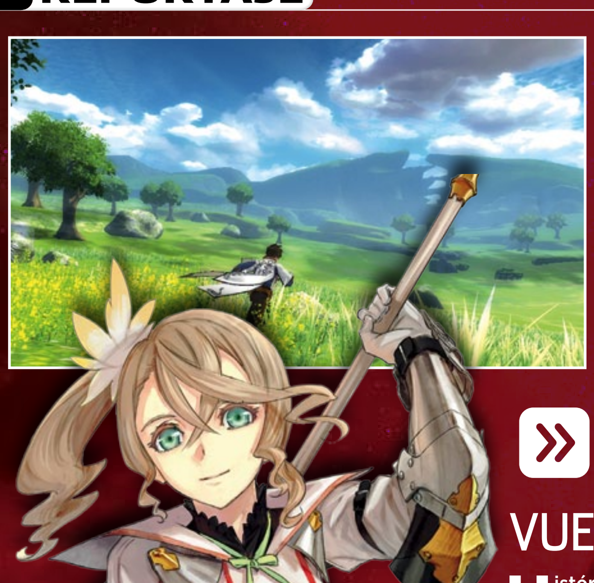
Tras el "patinazo" de *Unity*, rápido se ha "filtrado" la nueva entrega de *Assassin's Creed*, que se desarrollara en el Londres victoriano y en el que estrenaremos un "gancho" que dará mucho juego.



SILENT HILLS

PS4 | KONAMI | TERROR | SIN CONFIRMAR

Y otro que es prácticamente imposible que salga en 2015 es *Silent Hills*, el survival horror en el que Guillermo del Toro colabora con Hideo Kojima. Pero de ilusión también se vive, ¿no?





Sorey, el héroe protagonista, se podrá fusionar con algunos de sus aliados para obtener algunos poderes en pleno combate.

TALES OF ZESTIRIA

VUELTA A LAS **RAÍCES MEDIEVALES**

Históricamente, los títulos de la saga *Tales of* se han demorado varios años desde su salida en Japón hasta su llegada a tierras occidentales, pero eso va a cambiar con esta entrega, que sale este mes en Japón y que debería llegar a España en verano, a mucho tardar. Esta nueva iteración supondrá una vuelta a las raíces fantástico-medievales, que se habían perdido un poco con las últimas entregas, de tono más futurista (como los dos *Xillia* y *Graces F*). Así, habrá castillos, ciudades fortificadas, ruinas abandonadas...

El protagonista será Sorey, un joven que deberá viajar por Greenwood, un continente dividido entre dos imperios y atacado por una serie de monstruos nacidos de los sentimientos negativos de los humanos. Le acompañará Mikleo, de la raza seraph, que jugará un importante rol.

El sistema de combate será el típico de la saga, en tiempo real y con cooperativo local para varios jugadores, pero con la novedad de que el protagonista podrá fusionarse con los seraph que formen parte del equipo en ese momento, lo que se traducirá en multitud de opciones estratégicas (más fuerza física, más ataque mágico, etcétera). El mundo abierto de la aventura será más grande que nunca y ya no habrá "cortes" al entrar o salir de los combates.



Explora una galaxia con libertad en la que cada planeta tiene su ecosistema, sus peligros, etc.



NO MAN'S SKY

EXPLORA UNA **GALAXIA** SIN LÍMITES

Sin duda alguna, *No Man's Sky* es uno de los juegos que más ganas tenemos de catar en este 2015. Al fin y al cabo, ¿qué otro juego permite la posibilidad de explorar 18.446.744.073.709.551.616 planetas distintos? Obviamente, no podremos visitarlos todos (pasar sólo un segundo en cada uno llevaría 585 mil millones de años...). Pero, ¿quién puede resistirse a la promesa de explorar un sistema solar con total libertad en el que cada partida será diferente ya que todo se genera de manera aleatoria? En cada partida nos toparemos con mundos distintos, con sus particulares ecosistemas, características y criaturas y peligros. La idea es que cada jugador escriba su propia historia afrontando esta aventura como prefiera. Habrá quienes estén a favor de ir de un planeta en otro saqueándolo todo y pegando tiros a diestro y siniestro, y los que opten por un avance mucho más pausado, explorando a fondo cada entorno. Supuestamente podremos viajar a cualquiera de las estrellas que veamos en el cielo, sin importar lo lejos que parezcan estar. Y podremos compartir con otros jugadores la información que vayamos obteniendo. Y todo con un apartado gráfico tremendamente bello. Si *No Man's Sky* cumple lo que promete, estaremos ante uno de los grandes bombazos del año sin duda.

Cada partida será distinta, ya que todo se generará de forma aleatoria, aunque podremos compartir información sobre lo que vayamos descubriendo con la comunidad.







FINAL FANTASY TYPE-0 HD

UNA **REMASTERIZACIÓN** DE UNA ENTREGA INÉDITA AQUÍ

Como ya sabréis, *Final Fantasy Type-0 HD* es una remasterización para PS4 de un título que salió para PSP en octubre de 2011. Nos pondrá en la piel de los alumnos de la Clase Zero: doce jóvenes con dotes mágicas que van tratar de defender su hogar de los ataques del imperio Militesi, que busca hacerse con un poderoso cristal custodiado por el imperio de Nubrum. Cada uno de estos muchachos tiene habilidades y armas únicas (Nine lleva una lanza, Sice una enorme guadaña, Ace ataca usando cartas...). El sistema de combate no es por turnos sino que ofrece batallas en tiempo real bastante frenéticas, en las que esquivar será tan importante como atacar en el momento preciso: cuando la retícula se ponga en amarillo, significará que nuestro ataque es crítico y que hará el doble de daño; mientras que si está en rojo, asestaremos un golpe que será mortal. Dominar este sistema será clave para avanzar en uno de los *FF* más difíciles de los últimos tiempos... O al menos esa sensación nos ha dado en nuestras primeras partidas. Y no faltarán los guiños a otras entregas de la saga (ya hemos visto un jefe final que es un personaje que los fans reconocerán al instante, con melodía incluida).
Y si todas estas bondades no os convencen, seguramente lo hará la demo de *Final Fantasy XV* que viene incluida. Una buena iniciativa por parte de Square Enix que nos retrotrae a las épocas más memorables de la franquicia.



HUMAN ELEMENT

Juegos de zombis hay muchos, pero pocos tienen el enfoque que presentará *Human Element*. Aquí también habrá un apocalipsis zombi, pero los acontecimientos que narra el juego tienen lugar 35 años después y se centrarán más en los supervivientes humanos y sus "relaciones" que en las hordas de muertos vivientes propiamente dichas (que también las habrá, tranquilos). Antes de empezar, deberemos crearnos nuestro personaje eligiendo entre distintas clases (una centrada en la acción, otra en el sigilo, otra en la inteligencia...). Después, el objetivo será sobrevivir, gestionando bien los recursos y estableciendo relaciones con otros humanos. Será en vista subjetiva y podremos pilotar vehículos como motos. El creador del juego es Robert Bowling, que abandonó Infinity Ward tras el lanzamiento de *CoD Modern Warfare 3* para montárselo por su cuenta. En noviembre veremos qué tal le ha salido.



WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Los creadores de *The Unfinished Swam* están ya trabajando en su nuevo juego, otra original propuesta que saldrá sólo en PS4 en 2016. *What Remains of Edith Finch* es una sucesión de historias cortas acerca de una familia maldita que vive en el estado de Washington. Cada historia tiene como protagonista un miembro de la familia Finch distinto y cada una tiene su propio tono y sistema de juego. Las únicas similitudes que encontraremos son que todas son en primera persona y que todas terminan con la muerte del protagonista. Dichas historias puede narrar sucesos acaecidos desde el 1900 hasta la actualidad y el objetivo es comprender por qué Edith es la única integrante viva de la familia.

UN RÁPIDO REPASO A LOS 20 AÑOS DE LA CONSOLA QUE **REV**

20 HITOS EN

PlayStation acaba de cumplir 20 años, al menos en Japón, y para celebrarlo hemos pasado revista a estas dos décadas para buscar los 20 hitos de esta historia que no ha hecho más que empezar... ¿Coinciden con los tuyos?

1 El lanzamiento de PlayStation

3 de diciembre de 1994

En Europa se lanzó el **29 de septiembre de 1995** y revolucionó un mercado dominado por SEGA y Nintendo. La gris de Sony se convirtió en un éxito desde el primer día. Y eso que a **Ken Kutaragi**, padre de la consola, le costó convencer a los directivos de Sony de lo lucrativo que podría ser el mercado de los videojuegos... PlayStation superó por goleada a sus competidoras, Nintendo 64 y Sega Saturn, gracias a un variado catálogo en el que destacaron inicialmente ***Ridge Racer, Tekken, Wipeout, Toshinden*** o ***Destruction Derby***, juegos impensables en los 16 bits.

LAS VERSIONES.
Hubo varios modelos con pequeños cambios internos y en **2000 Sony lanzó una nueva versión**. **PSone** era más pequeña, más barata y de color blanco. Antes se había lanzado **Net Yaroze**, una consola negra, más cara, que venía con herramientas que permitían al usuario programar juegos y aplicaciones.

■ Sony dejó de fabricar PlayStation en 2005, cinco años después del lanzamiento de su sucesora, PS2.

2 Yo sí que puedo decir que he vivido

Las **impactantes campañas publicitarias** de Sony han sido una de las claves de PlayStation (¿Quién no recuerda de **"Riqueza mental"**?). Sony España no se limita a traducir mensajes, los localiza para que el fondo no se pierda: el juego de palabras "4 the players", aquí se ha resuelto magistralmente: "Para vosotros, jugadores".

1995: las campañas de Sony.



■ La original y polémica publicidad de Sony ha sido una de las claves del éxito de la marca PlayStation.

3 El nacimiento de leyendas

Juegos que marcaron un antes y un después y que en muchos casos siguen vigentes, se estrenaron los primeros dos años de vida de PlayStation. ***Crash Bandicoot*** fue un juego exclusivo de PlayStation desde el principio. ***Tomb Raider*** y ***Resident Evil*** salieron también para Saturn, aunque sólo se pudo jugar a sus secuelas en la consola de Sony. Otro que se hizo grande en Play fue ***Metal Gear Solid*** **(1999)**, el único juego de la saga en castellano.



El año 1996: Resident Evil, Crash Badicoot y Tomb Raider

4 Un mando que marca tendencia

El auge de los juegos 3D pedía a gritos un nuevo sistema de control y Sony añadió al mando original de PlayStation dos sticks analógicos y dos nuevos botones (R3 y L3), así como función de vibración. Para jugar a ***Ape Escape*** **(1999)** era imprescindible tener un DualShock, pero el juego que le lanzó al estrellato fue ***Gran Turismo*** **(1998)**. Desde entonces, las siguientes generaciones PlayStation han tenido como pad principal la evolución de este lejano **DualShock**.

Verano de 1997: se lanza el DualShock

20 AÑOS



5 La fantasía final triunfa en Play

Tardó casi un año en llegar a nuestras fronteras (**17 de noviembre**), pero la espera mereció la pena porque pudimos disfrutar de **un juego de rol único en perfecto castellano**, algo que hay que agradecer a los esfuerzos de Sony España. Hasta la llegada de PlayStation la saga había sido exclusiva de las consola de Nintendo, pero para hacer realidad esta fantasía, el cartucho de Nintendo 64 era insuficiente... Bueno, hasta el CD se quedó pequeño. ***Final Fantasy VII* ocupó nada menos que tres CD**. Para muchos, es el mejor *FF* de la historia y se convirtió en fenómeno que sigue vigente.

31 de enero de 1997: aterriza Final Fantasy VII

6 Llega el simulador de velocidad por excelencia

Uno de las muchos géneros que PlayStation revolucionó fue el de la velocidad. Hasta el lanzamiento de la máquina de Sony no habíamos disfrutado de juegos tan realistas y veloces en una consola. Con PlayStation jugamos a ***Ridge Racer, Wipeout, Destruction Derby, Formula 1***... Pero el juego de velocidad por excelencia fue ***Gran Turismo***, que nos ponía a los mandos de coches reales de prestigiosas marcas de todo el mundo y nos invitaba a conseguirlos todos superando distintos campeonatos. A finales de 2013 se lanzaba ***Gran Turismo 6*** en PS3, cumpliendo la norma no escrita de dos juegos de la saga por generación. Cada entrega supera a anterior en número de vehículos, circuitos y opciones. No sabemos dónde llegará *GT7* en PS4...





Mayo de 1998: nace Gran Turismo

7 Una nueva generación de jugadores Play

El **24 de noviembre de 2000** llegó a Europa la consola con más éxito de la historia. Se dejó de fabricar el 11 de enero de 2013 y hasta entonces vendió más de **160 millones unidades**, lo que la convierte en la consola más vendida, seguida por Nintendo 3DS. También es la consola para la que más juegos se han editado (11.000) y probablemente sean los más variados. Fue la máquina que logró convertir al videojuego en un entretenimiento de masas (hasta entonces había sido más marginal y orientado a público infantil). Se convirtió en el **reproductor de vídeo DVD** de muchos hogares.

LAS VERSIONES. El **13 de diciembre de 2003** Sony lanza sólo en Japón **PSX**, que incorporaba un sintonizador y permitía grabar de la tele al disco duro incorporado y ofrecía un interfaz muy parecido al XMB de PS3. En 2004 se lanza el modelo **Satin Silver** con receptor de infrarrojos para el mando a distancia, entre otras mejoras. **A finales de 2004**, Sony lazó un modelo mucho más pequeño y barato, conocido como **PS2 Slim**.



4 de marzo de 2000: se lanza PlayStation 2

8 ¡Podemos jugar online!

A los europeos nos tocó esperar **hasta junio de 2003** para disfrutar del juego online en PS2, gracias a una tarjeta que se conectaba a la consola y que después debíamos conectar por cable a nuestro módem. ***SOCOM US Navy Seals*** fue el primer juego en usarla y, de hecho, el mejor método para configurar la consola. Y es que esto de jugar online no era nada sencillo por aquella época y las tarifas de internt eran bastante más caras que ahora. Al menos, jugar era gratis.

27 de agosto de 2002: llega a las tiendas la tarjeta Ethernet para PS2

9 El inicio de los juegos sociales

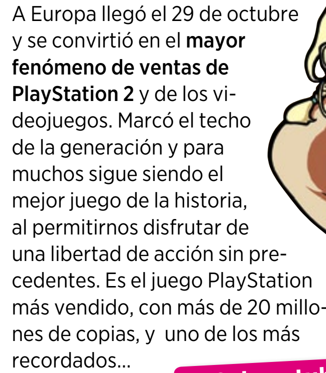
La cámara de PS2 nos permitía vernos dentro de la pantalla e interactuar con los objetos y personajes de los minijuegos de los ***EyeToy Play***, los primeros juegos de Realidad Aumentada en PlayStation. Fue el germen de **PlayStation Eye (2007)** y de la actual **PlayStation Camera (2013)**. EyeToy animó a Sony a seguir lanzando productos capaces de atraer a nuevos jugadores. **En 2004 se lanzan *SingStar*** y sus micros, que convertían nuestra PS2 en un karaoke que ha seguido dando el cante en PS3 y en PS4. Al calor de *SingStar*, en 2005 se estrena el concurso televisivo ***Buzz!***, en el que jugamos usando pulsadores. Hay concursos de música, de cultura general, de cine...



■ El empeño de Sony por localizar queda patente en *Buzz!* y *SingStar*, con ediciones hechas para España.

Octubre de 2003: el estreno de EyeToy

10 El juego más vendido de la historia Play



A Europa llegó el 29 de octubre y se convirtió en el **mayor fenómeno de ventas de PlayStation 2** y de los videojuegos. Marcó el techo de la generación y para muchos sigue siendo el mejor juego de la historia, al permitirnos disfrutar de una libertad de acción sin precedentes. Es el juego PlayStation más vendido, con más de 20 millones de copias, y uno de los más recordados...

26 de octubre de 2004: llega GTA San Andreas

11 La familia crece con una portátil

PSP llegó a Europa en **septiembre de 2005**, dispuesta a plantarle cara a la exitosa Nintendo DS. Pero PSP es un producto más avanzado, capaz de reproducir música, fotos y películas, navegar por Internet... Estrena un nuevo formato, el UMD. Se le añadieron la cámara **Go! Cam (2007)** que propició el nacimiento en 2009 de uno de los hitos PlayStation: ***Invizimals***. Y un **GPS, Go! Explore (2008)**.

LAS VERSIONES. En 2007 se lanzó el modelo **Slim & Lite** y en 2008 **PSP 3000** con micrófono para comunicaciones vía Skype. **En 2009 se lanza PSP Go**, orientada al consumo digital, ya que no tenía bandeja para UMD. No tuvo éxito y en 2011 se lanza un nuevo modelo, el E-1000 o **PSP Street**, mucho más barato. El último modelo de PSP deja de fabricarse en 2014.



Diciembre de 2004: se lanza PSP

12 El dios de la guerra arrasa en PS2

Con PS2 en plena madurez, Sony lanza una aventura que se mete a público y crítica en el bolsillo. ***God of War*** nos lleva a la Grecia clásica en una mezcla de acción, plataformas y puzzles que se convierte en un éxito inmediato. **Santa Monica Studios** lanzaría una segunda parte en 2007 y dos entregas más, ya para PS3, en 2010 y 2013. Además, *GOW* **inauguró los "HD Collection"**, colecciones de éxitos de PS2 remastrizados en HD para PS3. Kratos **visitó en dos ocasiones PSP**.

Marzo de 2005: nace la leyenda God of War

13 Llega la alta definición

Llegó a Europa el 23 de marzo de 2007 y trajo la revolución del HD. Los discos **Blu-ray** de alta capacidad sustituyen al DVD, se conecta "de serie" a Internet y estrena el **Sixasix**, una variación del Dual Shock, pero inalámbrico, con sensor de moviendo y sin vibración. Poco después se lanzó el **Dual Shock 3**, añadiendo la clásica vibración. El primer modelo, que costaba 600 eurazos, era **recompatible con PS2**, aunque esta característica se eliminó, abaratando costes. Es una **consola realmente multimedia**, ya que nos permite ver fotos y películas, escuchar música, navegar por Internet... Además podía actualizarse, igual que los juegos.

LAS VERSIONES. Obviando los tamaños de disco duro, el primer rediseño real llegó en septiembre de 2009, con el lanzamiento de **PS3 Slim**, más pequeña, ligera y barata. En 2012 se lanza el modelo **Ultra Slim**. PS3 ha sido la consola más longeva hasta la fecha.

11 de noviembre 2006: se lanza PlayStation 3

14 De compras sin salir de casa

PS Store abrió un mundo de posibilidades que no ha dejado de expandirse: descargar demos, comprar digitalmente, descargar aplicaciones para la consola, alquilar vídeos, relacionarnos con otros jugadores en el mundo virtual **PlayStation Home**... Todos estos servicios, y muchos más, se fueron añadiendo poco a poco, bajo el paraguas de **PlayStation Network**, que además nos da acceso al **juego online.**

Marzo de 2007: se pone en marcha PS Store

15 El cazatesoros definitivo

Naughty Dog había lanzando un juego emblemático en cada generación PlayStation. Colocaron a ***Crash Bandicoot*** a la altura de Mario y Sonic en PSone y crearon con la saga ***Jak & Daxter*** una de las mejores aventuras de PS2, haciendo juegos cada vez más adultos, tendencia que culminan con ***Uncharted*** en PS3. El primer juego de la saga fue el más flojo, pero las dos entregas siguientes se han metido en el bolsillo a crítica y público, con su ritmo y calidad técnica. El juego más esperado para **PS4 es *Uncharted 4***, por algo será...

Noviembre de 2007: se lanza Uncharted

16 Un montón de pluses

Sony pone en marcha un **servicio de suscripción** con el que amplia los servicios de **PSN** y añade un montón de ventajas. Por ejemplo, **los miembros de PS Plus** pueden configurar la consola para que se encienda y se descargue ella solita demos os actualizaciones de juegos... Además, ofrece descuentos exclusivos en PS Store, acceso anticipado a contenidos, almacenamiento en la nube y, la guinda del pastel, la Colección de juegos instantánea. Para disfrutar del juego online en PS4 hay que estar suscritos.

Julio 2009: se pone en marcha PlayStation Plus

17 ¡Muévete!

Sony siempre ha innovado y buscado nuevas formas de entretenimiento, algo que hizo con **PlayStation Move**, siguiendo la estela de la consola Wii de Nintendo, aunque mejorando considerablemente la idea. PS Move es un sensor de movimientos que nos permite jugar moviendo el mando, que se puede convertir en pantalla en cualquier cosa. Move cuenta con el apoyo de la PlayStation Eye, lo que permite que sea usado en juegos de realidad aumentada, como ***Wonderbook*** **(2012)**, un libro que cobra vida en pantalla. Move es el único periférico de PS3 compatible con PS4.

Septiembre 2010: se lanza PlayStation Move

18 La familia PlayStation crece

En febrero de 2012 llegó a Europa la evolución de PSP, tan distinta a la primera portátil de Sony que directamente cambia de nombre. **PS Vita incorpora la mejor tecnología posible**, desde pantalla de 5 pulgadas OLED y panel trasero táctiles, a doble cámara, conexión Wi-Fi y 3G, micrófono, giroscopio... También incluye, por fin, dos sticks analógicos y los juegos abandonan el UMD (que se demostró poco práctico a la larga) para pasarse a una tarjeta de memoria flash exclusiva de la consola. En PS Vita es posible jugar a los clásicos de PSone y de PSP disponibles en PS Store y se puede usar para **jugar en remoto con PS4**. Es decir, cualquier juego que estemos ejecutando en PS4 puede jugarse en la pantalla de PS Vita. PS Vita tiene su propio *Uncharted, el Abismo de Oro*, que no desmerece en nada en las versiones de PS3. *En 2014 se lanza PlayStation TV*, una PS Vita de sobremesa.

17 de diciembre de 2011: llega PS Vita

■ PS Vita se ha convertido en el completo perfecto para PS4 gracias al juego remoto.

19 Para vosotros, jugadores

Por primera vez, una consola de Sony **se lanza antes en Europa que Japón**. Una consola que llega en el momento más dulce de PS3, lo que a priori podría haber sido un problema... Pero no, es la consola de Sony que mejor vende en su lanzamiento (lo que es mucho decir) y cautiva al público con sus enormes opciones sociales, personalizadas en el **botón Share del Dual Shock 4**. Este botoncito nos permitió desde el primer día compartir en redes sociales capturas de pantalla, vídeos de juego y partidas en tiempo real. Con la última **actualización del firmware (2014)**, también podemos invitar a un amigo a unirse a nuestra partida. La principal crítica que se oye es que PS4 tiene pocos juegos realmente impactantes. Nosotros estamos tranquilos: eso mismo se decía de PS3...

Noviembre 2013: lanzamiento PS4

20 ¡De aniversario!

Coinciendo con el lanzamiento en Japón de la primera PlayStation, Sony lanza una preciosa **edición especial numerada** de PS4, que no se vende en los canales habituales. Una edición especial que deja claro que PlayStation tiene intención de seguir 20 años más entre nosotros... Los juegos que no esperan para 2015 (desde ***The Witcher 3*** a ***The Order*, pasando por *Uncharted 4* o *MGSV***) presagian un año alucinante. Además, el futuro viene cargado de promesas de innovación, desde el proyecto de realidad virtual **Project Morpheus** al servicio **PlayStation Now** que con el tiempo pondrá a nuestro alcance vía streaming todos los juegos de estos 20 años...

Diciembre 2014: PS4 edición especial

NOVEDADES





PÁGINA 42

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED
Uno de los juegos más disparatados y divertidos de PS3 se estrena en PS4 con una versión remasterizada y cargada de contenido extra. Un sandbox de locos.



PÁGINA 44

The Crew. Un nuevo piloto se une a la parrilla de PS4. *The Crew* nos lleva a recorrer una recreación de Estados Unidos que se nos presenta como un mundo abierto donde podremos encontrarnos con corredores de todo el mundo. Sí, hay que jugar siempre conectados...



PÁGINA 46

Lara Croft y el Templo de Osiris. Lara Croft regresa a PS4 con un descargable (su edición coleccionista puede comprase en formato físico) que nos enfrenta a una aventura de acción 3D sobre escenarios isométricos cargada de puzzles. Y con cooperativo.



PÁGINA 48

Invokers Tournament. Estamos ante un juego de acción multijugador online, en el que equipos de tres jugadores se ven las caras en reñidos combates. Un estilo a los MOBA de PC, pero más asequible, totalmente gratis y disponible para PS4 y PS Vita.

A LA EXPECTATIVA

Los principios de año suelen ser épocas bastante relajadas, en las que apenas se producen lanzamientos. Este año, como siempre, desde mediados de diciembre a mediados de enero casi nada se ha estrenado en las estanterías, pero tranquilos, que antes de lo habitual esto va a cambiar, con un desembarco de juegazos de relumbrón, de esos que llevamos tiempo esperando. Como avanzadilla encontramos *Resident Evil HD Remaster* (que no nos ha llegado a tiempo para hacer el análisis, pero ya sabéis que es un remaster del remake del *Resident Evil* original aparecido en Game Cube) o *Saints Row IV Re-elected* (sí, otra remasterización para PS4, pero cargada de contenido extra). Además, la velocidad empieza a coger carrerilla en PS4 con *The Crew*. No parecen muchas cosas, pero si has leído ya nuestro reportaje de "Los Bombazos" sabes de sobra que de aquí a nada nos esperan emociones fuertes, emociones de las buenas, empezando por *Dying Light* y continuando con *Evolve, Dragon Ball Xenoverse, The Order 1886*... Y es sólo en principio.

PS4

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

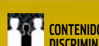


Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



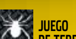
El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:




EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR

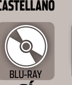
EDAD JUEGO EN RED








Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **VOLITION**
Editor: **DEEP SILVER**
Lanzamiento: **23 DE ENERO**
Precio: **49,95 €**
Precio expansión PS3: **19,95 €**


JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1-2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://saintsrow.com



Saints Row IV Re-Elected reúne en PS4 todos los DLC del original y la expansión *Gat Out of Hell*.

LA DEMOCRACIA ES UNA FARSA, ¡VIVA LA "**SAINTOCRACIA**"!

Saints Row IV Re-Elected

Ni Pablo Iglesias ni Rajoy ni Pedro Sánchez. El presidente que nos sacaría de la crisis, aunque tuviera que hacerlo a punta de bazuca, es de los Saints.

La moda de las remasterizaciones de nueva generación ha dejado de ser algo pasajero y es ya un estándar en la industria. El último en subirse al barco es *Saints Row IV*, que nos llega a PS4 con todos los DLC aparecidos hasta el momento y una interesante excusa: disfrutar de la nueva expansión *Gat out of Hell* (que llega por separado y en descarga digital a PS3). Pero vamos por partes. El lavado gráfico que ha recibido la aventura original es palpable, con nuevas texturas y una mayor resolución, pero nos ha sabido a muy poco. Igual que reconocemos el buen trabajo de algunas compañías en las remasterizaciones también hay que reconocer que Volition y Deep Silver han sido vagos, tirando a jetas. El juego podría pasar, salvo algún momento muy concreto, por un juego de PS3 normalito en lo técnico, esa es la verdad. La jugabilidad, eso sí, se mantiene intacta. A la ya de por sí variada oferta de misiones del original hay que sumar las de *How the Saints Saves Christmas* (con el genial reparto de regalos y bombas desde nuestro trineo) y las de *Enter the Dominatrix*. La cantidad de armas también es realmente espectacular gracias a todos estos añadidos.

Pero la verdadera novedad es *Gat Out of Hell* y eso es, sin duda, lo que más ha llamado nuestra atención. En esta nueva aventura, completamente separada del juego original, abandonamos a nuestro héroe-presidente pasando a controlar al pesado de Gat o a Kinzie. El Infierno, llamado Nuevo Hades, es el nuevo escenario de juego, un mapeado con muy pocos detalles y con

TODO EL CONTENIDO DE **SAINTS ROW IV** EN UN PACK



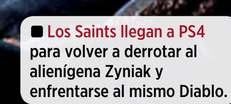
1 **EL JUEGO ORIGINAL.** La cantidad y variedad de misiones del juego original de PS3 vuelven a estar presentes en esta versión de PS4.



2 **NUEVOS GRÁFICOS.** Las texturas y el aumento de resolución nos otorgan un acabado más detallado pero algo simple para PS4.



3 **TODOS LOS DLC.** Desde la más insignificante camiseta hasta las armas o las misiones navideñas, todo lo aparecido en *SRIV* está aquí.



Los Saints llegan a PS4 para volver a derrotar al alienígena Zyniak y enfrentarse al mismo Diablo.



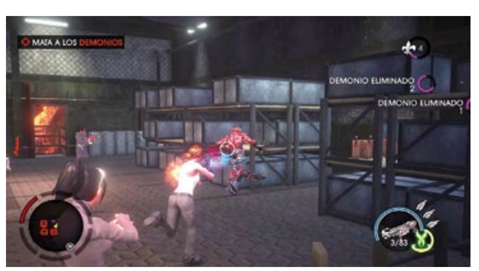
■ El sentido del humor es uno de los puntos fuertes, también en esta versión para PS4. Zinyak se ha colado en nuestro cumpleaños.

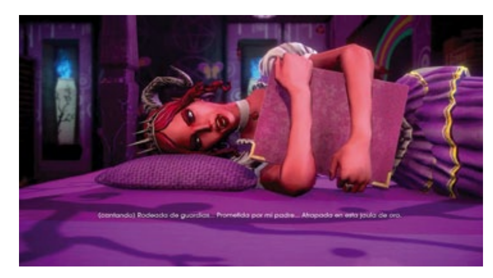


■ Nuestro héroe/heroína adquiere poderes dentro del "matrix", que podemos mejorar al subir de nivel como en un juego de rol.



■ *Re-Elected* incluye todos los DLC, como *Enter the Dominatrix*, aquel DLC de *SR3* que se convirtió en *SRIV*.

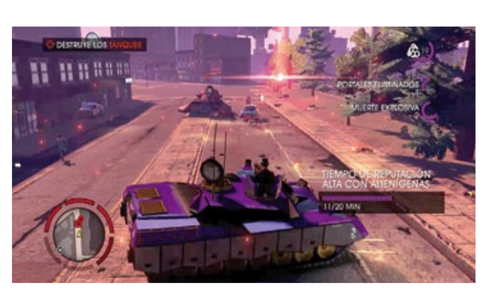




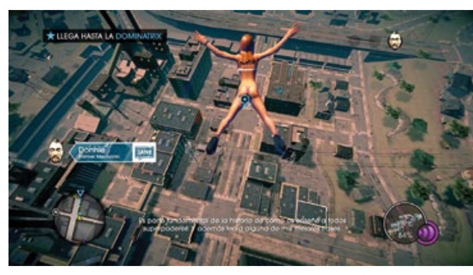
Un pack muy completo e interesante para los que no jugaron a *Saints Row IV* en la pasada generación.

un diseño dividido en 5 islas muy poco atractivo. Eso sí, la cosa cambia bastante cuando estamos volando. Y es que si en el juego original podíamos planear y dar saltos imposibles al estar metidos en una especie de Matrix, aquí directamente podemos volar gracias a unas alas demoníacas. El diseño de los escenarios está orientado a esta nueva habilidad y recoger los clústeres y otros coleccionables resulta muy entretenido. Pero también contamos con nuevos poderes. Además de pisotón y descarga, que ya aparecían en la aventura original (aunque aquí hay nuevos elementos como convertir a los enemigos en piedra) también hay novedades, como el aura, que nos rodea provocando daño a los enemigos que tocamos o la invocación, que nos permite generar aliados de la nada, desde un pequeño grupo de duendes a todo un archidemonio. El control del vuelo durante la exploración es realmente bueno, aunque la cámara puede jugarnos una mala pasada en determinados momentos.

Este nuevo pack remasterizado funciona de maravilla para los que se perdieron *SRIV* en PS3. Ellos encontrarán un juego variado, divertido y cargado de contenidos hasta los topes pero no lo será tanto para los que ya lo jugaron en su día. Es cierto que *Gat Out of Hell* resulta entretenido, algo distinto al original y largo (unas 12 horas para completarlo al 100%) pero el "nuevo" apartado gráfico es muy pobre y no justifica que volvamos a rasgarnos los bolsillos para revisitar Steelport en PS4. Si todavía conservas la PS3 lo mejor que puedes hacer es descargar la nueva expansión.



■ La variedad de tareas y misiones es bestial. Lo mismo vamos subidos en un tanque que jugamos una aventura conversacional.



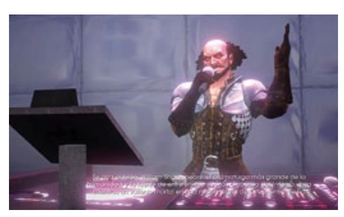
■ Podemos coger coches "prestados", aunque quién necesita uno de ésos cuando puedes saltar y planear como un superhéroe.

» LOS SANTOS ACABAN EN EL **INFIERNO**

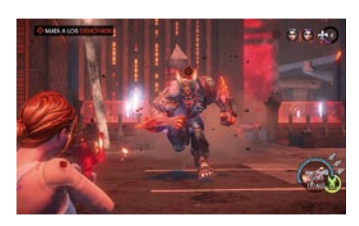
Pese a que *Re-Elected* llega con *Saints Row IV* y todos sus DLC, lo más interesante del pack es la nueva expansión *Gat Out The of Hell*, en la que Gat y Kinzie se ven obligados a visitar el mismísimo infierno para evitar que la hija del Diablo se case con nuestro héroe del juego original.



VOLAR. Con unas pocas mejoras de habilidad nos convertimos en un pájaro. Era el siguiente paso lógico tras *SRIV*.



COLEGAS. El infierno está habitado por algunos ilustres históricos, como Shakespeare, a los que pedimos ayuda.



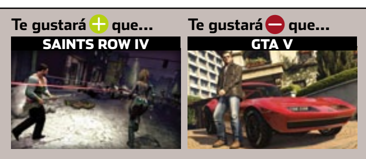
PODERES Y ARMAS. Los demonios son muy peligrosos así que nos encontramos con nuevas armas y poderes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La cantidad y la variedad de las misiones que ofrece el pack. El sentido del humor.

» LO PEOR
El remozado gráfico es muy cutre, un mero escalado de resolución que es insuficiente.

Te gustará + que... SAINTS ROW IV | Te gustará − que... GTA V



70	**» GRÁFICOS** Nuestra PS4 da para más, incluso siendo una remasterización.
88	**» SONIDO** La banda sonora de *SRIV* es espectacular. No tanto la expansión.
90	**» DIVERSIÓN** La variedad de misiones y situaciones engancha lo suyo.
87	**» DURACIÓN** Entre el original y la expansión podemos echarle casi 50 horas.
NOTA 88	El juego sigue siendo muy divertido y la expansión mola bastante pero el trabajo de remasterizado es muy pobre.







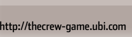


Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **IVORY TOWER**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **79,95 €**









JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://thecrew-game.ubi.com



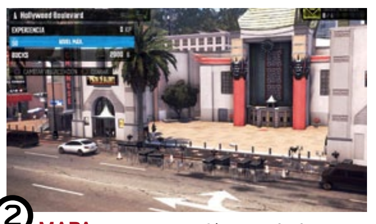
The Crew cuenta la historia de venganza de un joven mientras asciende en la jerarquía de los 5-10, una organización ilegal.

EN LA CARRETERA DE LAS **OPORTUNIDADES**

The Crew es un juego peculiar dentro del género de la velocidad, pues cuenta con escenas de vídeo que desarrollan una historia y, sobre todo, un enfoque de MMO que exige estar conectado a internet para poder jugar.



1 **MUNDO CONECTADO.** Nos cruzamos de forma aleatoria con otros usuarios y la campaña permite el cooperativo para cuatro jugadores.



2 **MAPA.** Es una recreación a escala de EE.UU. Hay catorce ciudades y múltiples paisajes, con cientos de lugares perfectamente reconocibles.



3 **HISTORIA.** El protagonista es Alex Taylor. Tras ser injustamente encarcelado por la muerte de su hermano, busca dar caza a los responsables.

PILOTAJE **EN COMANDITA** EN LA TIERRA DEL TÍO SAM

The Crew

Estados Unidos es uno de los países más grandes y variados del mundo en cuanto a su paisaje y el estudio Ivory Tower le ha intentado sacar provecho.

Tras un larguísimo desarrollo, *The Crew*, el ambicioso MMO de velocidad de Ubisoft, ya transita por las carreteras de PS4. Como sucedió con *Destiny* hace unos meses, se trata de un título al que sólo se puede jugar si se tiene la consola conectada a internet, ya que una de sus características clave es que su enorme mundo abierto está poblado por otros usuarios con los que nos cruzamos aleatoriamente. Ya sea con desconocidos o con amigos, podemos formar un grupo de hasta cuatro miembros y cooperar, bien para superar la campaña o bien para participar en carreras competitivas.

La historia nos pone en la piel de Alex Taylor, un amante de las carreras que, nada más empezar, es encarcelado injustamente, como supuesto responsable de la muerte de su hermano. Sin embargo, pasados unos años, una agente de inteligencia le ofrece la libertad a cambio de colaboración para desenmascarar a los responsables, un agente corrupto y el líder de una organización dedicada a las carreras ilegales. El guión tiene algunos elementos absurdos, pero sirve como hilo conductor para hacernos viajar por todo el territorio de Estados Unidos. En total, hay 65 misiones, que dan para unas veinte horas.

El garaje consta de medio centenar de vehículos, pero es posible superar la campaña con uno solo, ya que hay un sistema de progresión con toques de rol. Así, a medida que subimos de nivel, obtenemos piezas que mejoran el rendimiento. De hecho, hay kits que permiten que muchos de los coches pue-

El Nissan 370z es uno de los cuatro coches entre los que hay que elegir nada más comenzar la "aventura".



■ El ciclo día-noche da pie a buenos efectos lumínicos, como los de la luna, las constelaciones o los faros de los vehículos.



■ Hay cinco cámaras, de las cuales dos son exteriores. El campo de visión que ofrece la interior es bastante limitado e incómodo.



■ Hay medio centenar de coches, de marcas como Ferrari, Pagani, Lamborghini, Koenigsegg, BMW, Mercedes, McLaren, Alfa Romeo...



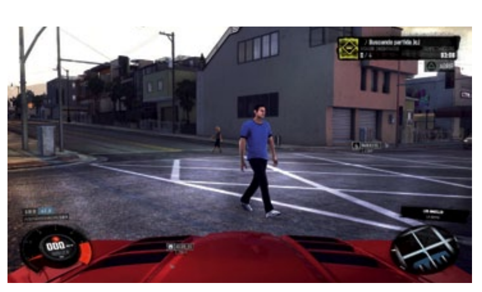


El guión tiene elementos absurdos, pero sirve como hilo conductor para hacernos viajar por Estados Unidos.

dan tener cinco "transformaciones", para disputar pruebas por carretera, por el "campo" o en circuitos de competición (como Laguna Seca).

El control deja un sabor un tanto agridulce. Responde bastante bien, con esas variaciones que producen los cinco tipos de kits (calle, todoterreno, rendimiento, rally y circuito), pero no se puede pasar por alto que resulta tosco y que las físicas de los coches no están bien rematadas. Se pueden configurar diversas ayudas, pero no afectan demasiado, pues el tono es marcadamente arcade. Por lo general, las misiones resultan muy entretenidas, aunque hay algunas de persecución que son un auténtico martirio, por culpa de una IA tremendamente irreal, que hace que simples coches patrulla o pesados furgones corran lo mismo que un superdeportivo... Al final, esos eventos, más que por destreza, se superan por pura suerte.

El apartado técnico da una de cal y varias de arena. El tamaño del mapa es gigantesco: ir de Miami a Los Ángeles, por ejemplo, lleva unos 40 minutos (unos 130 kilómetros, en la escala del juego). Además, todo es perfectamente reconocible. Sin embargo, el rendimiento general cuenta con muchas taras, como "popping", un nivel de detalle pobre (tanto de los paisajes como del salpicadero de los coches, por ejemplo), físicas irreales por momentos, ausencia de lluvia (aunque sí hay nieve en algunos tramos), bajones de la tasa de imágenes... Eso sí, no hemos visto "bugs" y el online funciona bien, a pesar de un sistema deficiente para buscar las partidas competitivas. ■



■ Hay peatones y animales por los escenarios, pero no afectan de ninguna forma, pues es totalmente imposible chocar contra ellos.



■ El argumento se narra con secuencias CG de gran calidad y con vídeos al uso. Las voces cuentan con un buen doblaje al castellano.

» UN ARCADE CON LICENCIA PARA CORRER

The Crew es un arcade puro y duro, pero no está entre lo más granado del género. Hay un multiplicador de puntos, pero el manejo de los vehículos es algo tosco, si bien hay kits de tuneo diferentes (calle, todoterreno, rendimiento, rally y circuito) que hacen que gane bastante variedad.



CARRERAS. Hay pruebas al uso, en las que nos enfrentamos hasta a siete pilotos, a un cronómetro o a "checkpoints".



PERSECUCIONES-HUIDAS. La policía nos persigue si cometemos infracciones y hay eventos de "derribar" a algún objetivo.



HABILIDADES. Hay desafíos dispersos por todo el mapa: atravesar puertas, hacer eslalon, saltar rampas, destruir carteles...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El mapa es descomunal. Poder jugarlo todo en cooperativo. Los distintos kits de tuneo.

» LO PEOR

Exige estar conectado a internet. La IA en las persecuciones. "Matchmaking" poco ágil.

Te gustará que... **NEED FOR SPEED RIVALS** — Te gustará que... **DRIVECLUB**



68	**» GRÁFICOS** La ambientación es genial, pero el nivel general es digno de PS3.
79	**» SONIDO** El doblaje al español es notable, y la BSO, sin brillar, cumple bien.
80	**» DIVERSIÓN** El control es algo tosco, pero, aun así, responde bien y logra divertir.
85	**» DURACIÓN** La campaña dura veinte horas y el multijugador lo alarga mucho.
NOTA 79	**Flaquea en el apartado técnico y el control es "duro", pero su ambientación hace que no sea un simple juego del montón.**

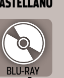






Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **CRYSTAL DYNAMICS**
Editor: **SQUARE-ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**
Precio Ed. Coleccionista: **39,99 €**







JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **1-4** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.laracroft.com



Lara Croft and the Temple of Osiris da el salto a los 4 jugadores simultáneos online y offline.

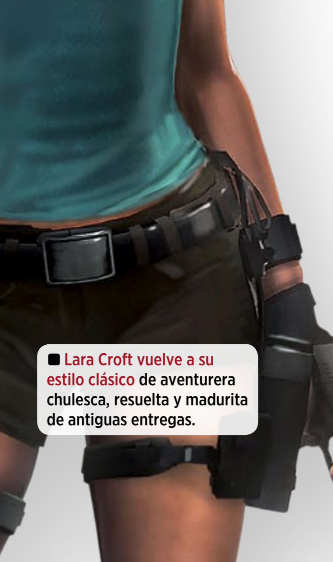
A VECES NO BASTA CON **TENER UN BUEN PAR** Y HACEN FALTA 3 AMIGOS

Lara Croft and the Temple of Osiris

Square-Enix y Crystal Dynamics suben la apuesta de *The Guardian of Light* con esta segunda entrega, que nos invita a multiplicar la diversión con hasta 4 jugadores luchando y pensando.

Lara Croft vuelve a desenfundar las pistolas cooperativas tras éxito de Crystal Dynamics con *The Guardian of Light*, el spin-off que salió como descargable en 2010. En PS4, además de poder descargarlo de PS Store, también regresa como juego físico en una edición de coleccionista que incluye merchandising. Una vez más volvemos al estilo isométrico, aventurero y repleto de puzzles de la pasada entrega, pero lo hacemos formando grupo con tres nuevos compañeros, en lugar del cooperativo para dos de *Lara Croft and The Guardian Of Light*. Y es que podemos jugar cuatro jugadores en modo cooperativo tanto de forma local, pegando codazos en nuestro propio sofá, como online, lanzando improperios por el micro. Lara y Carter son expertos en armas de fuego y cuentan con un gancho que les permite balancearse y ayudar a nuestros compañeros a escalar por determinadas superficies. Isis y Horus, por su parte, cuentan con un bastón de luz que nos sirve para resolver puzzles y con un escudo mágico que les protege de los ataques y en el que se pueden subir Lara y Carter para alcanzar zonas de otro modo inaccesibles.

Los jugadores se deben combinar obligatoriamente para tener todas las habilidades y así poder avanzar en la aventura. Si jugamos 2 uno tendrá que encarnar a Lara o Carter y el otro a Isis u Horus, por ejemplo. Lo más llamativo del juego es que el diseño de los niveles se adapta al número de jugadores de nuestra partida. Si jugamos con un solo jugador, Lara también va equipada con el bastón mágico y así puede resolver la aven-

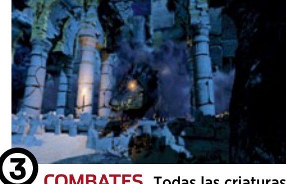


Lara Croft vuelve a su estilo clásico de aventurera chulesca, resuelta y madurita de antiguas entregas.

PESE A LOS EXPOLIOS AÚN QUEDAN SECRETOS EN **EGIPTO**

1 **ARGUMENTO.** Investigando el Templo de Osiris Lara y su rival Carter Bell despiertan a dos aliados: Isis y Horus y un terrible mal, Osiris.

2 **PUZZLES.** Lara vuelve a los clásicos rompecabezas que la hicieron famosa. Además, su diseño varía según el número de jugadores.



3 **COMBATES.** Todas las criaturas del antiguo Egipto nos salen al paso: escarabajos, cocodrilos, momias vivientes y hasta el mismo Osiris.



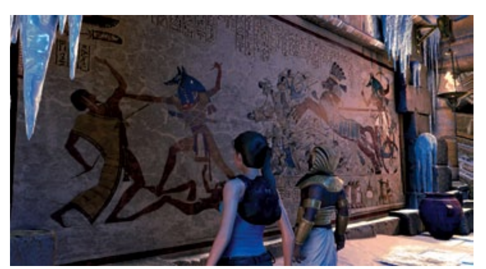
Los combates contra los jefes finales nos deparan algunos de los mejores momentos del juego, pero los puzzles ganan esa batalla.

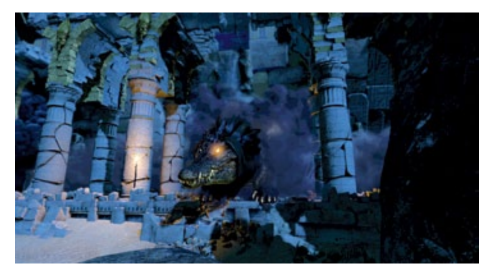


La colaboración entre los 4 jugadores es la base jugable y requisito indispensable para superar los retos más complicados.



Los cuatro personajes jugables incluyen dos pistoleros, Lara y Carter, y dos héroes mágicos, Isis y Horus.



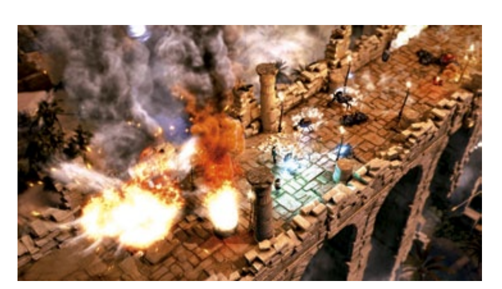


La subsaga se complica con cuatro jugadores simultáneos y unos puzzles increíblemente bien diseñados.

tura ella solita. En cambio, si lo jugamos al menos con un amigo la aventura cambia bastante. Los puzzles se vuelven bastante más complicados obligándonos a combinar las habilidades de los dos, tres o cuatro personajes. Por ejemplo, un personaje debe colocarse sobre una losa para accionar unos espejos mientras otro hace lo mismo en otra y los dos restantes usan sus bastones para lanzar un haz que va rebotando en los espejos para activar un mecanismo. Este tipo de cooperación requiere de planificación y de la colaboración de los cuatro jugadores pero resulta muy gratificante. Para hacer frente a los combates, porque también hay acción aunque menos que aventura, nos equipamos con cuatro armas distintas al mismo tiempo, bombas que podemos colocar en una zona y detonar luego desde la seguridad de la distancia y hasta con una habilidad especial que varía en función del amuleto que tengamos equipado. El apartado técnico es simplemente correcto. En algunos escenarios echamos en falta algo más de detalle y aunque los 1080 p parece que dan el pego, el nivel es normalito. El doblaje al castellano, aunque no hay demasiados diálogos o escenas, está a un gran nivel pero no se puede decir lo mismo de la insulsa música. Esta nueva aventura de Lara consigue engancharnos durante las 10 horas de juego que ofrece pero, mientras que los puzzles están muy bien diseñados y el juego cooperativo ofrece momentos geniales, la aventura pierde mucho por la dichosa cámara, unos combates demasiado sosos y sobre todo al jugarla en solitario, donde todo se vuelve demasiado fácil y simple.



Técnicamente es muy normalito aunque tiene momentos espectaculares y se agradece la resolución nativa a 1080 p.



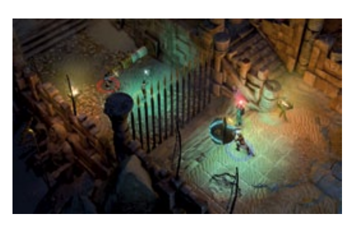
La perspectiva isométrica es la reina del “twin stick shooter”, con un stick nos movemos y con el otro más R2 disparamos.

» SESERA ANTES QUE SU DELANTERA

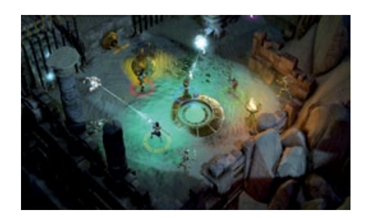
Aunque Lara sigue teniendo un atractivo físico imponente como siempre, no sólo de “shorts”, camisetas ajustadas y pistolas vive una aventurera. Para avanzar por el intrincado Templo de Osiris también tenemos que estrujarnos la sesera para resolver todo tipo de puzzles.



DE ESPEJOS. Un clásico del videojuego que se complica mucho jugando con 4 jugadores. ¡Gira ese espejo, por Ramsés!



TEMPORALES. Mientras un jugador transporta una bola explosiva otros pueden ralentizar su detonación.



EN BATALLA. Incluso durante algunos combates nos vemos obligados a accionar palancas y pensar además de disparar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El diseño de los puzzles y las peleas con jefes finales. El cooperativo para cuatro.

» LO PEOR
En solitario pierde mucho ya que se vuelve demasiado facilón. Gráficos reguleros.

Te gustará + que...
LARA CROFT & TGOL



Te gustará − que...
DIABLO III



70	**» GRÁFICOS** No hay fallos pero los modelos, efectos, etc... están anticuados.
80	**» SONIDO** Un muy buen doblaje al castellano pero música y efectos normalitos.
74	**» DIVERSIÓN** Jugando en cooperativo, mejor con tres amigos, gana mucho.
80	**» DURACIÓN** Unas 8 o 10 horas para hacerlo todo es bastante por ese precio.
NOTA 78	Una aventura entretenida y con algunos puzzles geniales que se ve empañada porque pierde mucho en solitario.







Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **STORMBASIC GAMES**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **GRATIS**
Precio PS Vita: **GRATIS**











JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 6
TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO
BLU-RAY NO | RESOLUCIÓN 1080 P

www.invokerstournament.com



Invokers es un multijugador online gratuito, fácil de jugar y asequible para todos los públicos.

COLECCIONANDO BICHOS **POR LA CARA**

Invokers Tournament

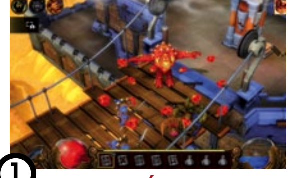
Un juego de acción multijugador online y free to play con espíritu español invade PS4 y PS Vita para que pasemos horas y horas coleccionando avatares.

Muchos habréis oído hablar de los MOBA, tan de moda en las Competiciones online más importantes del mundo: aventuras de acción/rol de corte fantástico y vista cenital en las que manejamos a distintos personajes mientras recorremos mazmorras en busca de equipamiento y armas y participamos en batallas cooperativas y competitivas con otros jugadores. Todo un conjunto de ideas que este *Invokers Tournament* recoge y presenta con el particular estilo del estudio sevillano StormBasic Games.

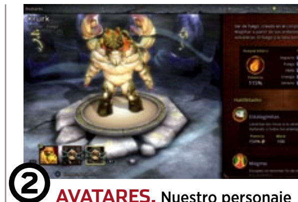
Su característica más importante es que es gratuito, así que podremos descargarlo y ponernos a jugar sin tener que desembolsar un céntimo y además sin apenas limitaciones. Tras crear nuestro personaje con un sencillo editor se nos ofrecerá la posibilidad de jugar tanto en solitario como participar en el Torneo que le da nombre. A nuestra disposición habrá numerosísimo equipamiento (con distintas cualidades), avatares y pócimas que podremos comprar usando la moneda del juego. Divisa que se obtiene o bien superando las misiones offline (pocas y repetitivas) o acudiendo a paquetes en PS Store. Todo depende de la prisa y paciencia que tengáis, aunque es cierto que el juego no exige pagar para avanzar y podremos disfrutar bastantes horas sin sacar la cartera. Incluso podremos obtener "por la patilla" la mayoría de los "avatares" del juego, que serán necesarios para competir con garantías en la arena multijugador. Ahora

Nuestro Invocador puede equipar dos anillos y cada uno le permite invocar a un avatar diferente. Además de, por supuesto, armas, armadura, pociones...

LA **INVOCACIÓN** COMO PROFESIÓN Y VOCACIÓN



1 **ROL Y ACCIÓN.** Acción directa y sencilla, pero aderezado con cientos de piezas de equipamiento de distintas cualidades.



2 **AVATARES.** Nuestro personaje puede transformarse en cualquiera de las 14 criaturas disponibles, cada una con sus características específicas.



3 **TORNEO.** En sólo dos modos de juego podremos lucir nuestras adquisiciones e invocaciones, ninguno de ellos demasiado "frenético".



A medida que golpeamos a los rivales se rellena la barra que nos permite "invocar" un avatar, cada uno con habilidades distintas.



Casi todo puede obtenerse sin pasar por caja, aunque a costa de repetir unas mazmorras para un jugador bastante insulsas.

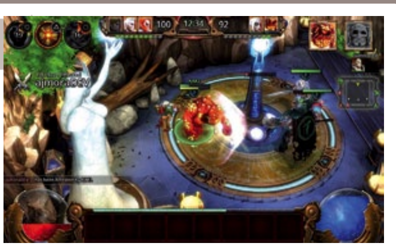


El diseño de los avatares y el "ansia" por coleccionarlos todos es su principal atractivo.

PS VITA: AVATARES DE BOLSILLO

Los dos juegos son idénticos, aunque el de Vita luce mejor gráficamente. Lo bueno es que las versiones son cross save, es decir, los avances que hagas en un juego te servirán para el otro. Usar PS Vita mientras estás fuera de casa (en el autobús, por ejemplo), para ganar monedas y experiencia en los modos offline es una de sus ventajas.

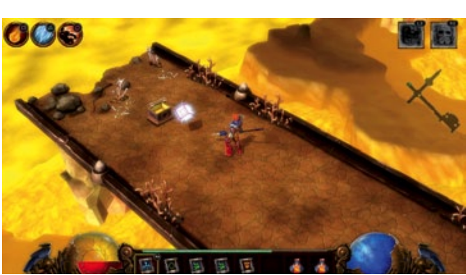
NOTA 76



***Invokers* es un juego gratuito que te permitirá competir online contra otros jugadores de PS4 o PS Vita.**

bien, si queréis avanzar por la vía monetaria y fácil hay packs de todos los colores: de monedas, apariencias de avatares, suscripciones periódicas... Van desde los 2 a los 10 euros.

Todo lo que prosperes a través del modo offline o pagando tiene como único objetivo aprovecharlo en su Torneo Online. En él, dos equipos de tres jugadores aleatorios (si quieres que sean "amigos" tendrás que pagar una suscripción mensual) se las verán en dos modos de juego: Jungla de Orth y El Santuario. En el primero deberemos destruir las torres y núcleo del equipo contrario y en el segundo capturar unas placas en el suelo que harán que obtengamos más puntos con cada una de las muertes rivales. Las partidas duran entre 20 y 30 minutos y apenas hay estrategia: nuestro equipamiento y avatares lo dictan casi todo. Y aunque hay una serie de Ligas con premios especiales a través de las que ascender, pueden resultar demasiado sencillas para los jugadores de MOBA más avanzados. Y es que, en realidad, *Invokers* es un juego de acción multijugador con aire de MOBA, pero más sencillo, dirigido jugadores menos "hardcore" y con el que puedes pasar un rato divertido. No encontrarás demasiados alardes técnicos, pero no hay que olvidar que es un free to play que ofrece muchas horas de juego y posibilidades de diversión sin exigirte sacar la cartera, salvo que quieras ir más deprisa. Un título entretenido que gustará a los fans de "coleccionar" criaturas pero no tanto a los más avezados en este género.



Gracias a la opción cross-save podremos compartir partidas entre PS4 y PS Vita. Las misiones offline son ideales para la portátil.



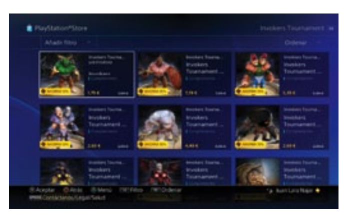
Periódicamente se lanzan "Temporadas" en las que los mejores obtienen premios especiales. Son ligas sencillas y asequibles.

ACERTADO SISTEMA DE MICROPAGOS

Los juegos free to play siempre ofrecen micropagos, que son la manera en la que los estudios recuperan la inversión. *Invokers* está bastante bien pensado, de manera que nos permite jugar gratis, dejando el pago para los impacientes, que quieren subir de nivel más rápido.



MONEDAS. Casi todo se obtiene con "monedas" que ganamos en cantidades aceptables en las misiones offline.



MICROPAGOS. Si quieres comprar monedas a montones o una apariencia especial de un avatar, tendrás que pagar.



ONLINE. Para montar equipos con amigos debes pagar una suscripción de 1, 3 o 6 meses. Si no, los equipos serán aleatorios.

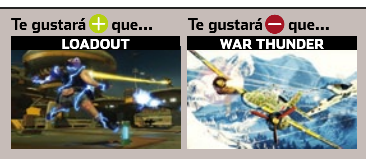
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muchas horas y posibilidades sin pagar ni un céntimo. El diseño de los avatares.

» LO PEOR
Modos online escasos por ahora. Apartado técnico flojo. Debes ser miembro de PS Plus.

Te gustará + que... LOADOUT

Te gustará – que... WAR THUNDER



72	**» GRÁFICOS** Coloridos y llamativos pero lejos de lo esperado en PS4.
73	**» SONIDO** Melodías y efectos aceptables. Pocas voces, pero en español.
75	**» DIVERSIÓN** Torneo es poco variado, pero pica para seguir queriendo mejorar.
85	**» DURACIÓN** Todo lo que quieras, al fin y al cabo es un multijugador online...
NOTA 76	Un MOBA asequible para los menos expertos, que ofrece mucha diversión gratis. Le falta variedad en modos de juego.





■ *Arena Ultimax* es un profundo juego de lucha, con el atractivo de una trama de un juego de rol.

LUCHA Y ROL EN UNA COMPLETA COMBINACIÓN

Persona 4 Arena Ultimax

Arc System y Atlus se unen para ofrecernos un juego de lucha con un gran sistema de combate y con historias dignas del RPG *Persona* en el que se basa.

Hace un año y medio llegó a Europa *Persona 4 Arena*, un juego de lucha 1 vs 1 que se atrevió a continuar la trama de un juego de rol en su modo historia, gracias a la colaboración de Atlus, los creadores de *Persona 4*. Además, Arc System Works se sacó de la manga uno de los más profundos y densos sistema de combate 2D, sin descuidar a los jugadores menos hábiles.

Este *Ultimax* refina y mejora cada uno de los aspectos *Arena*, empezando por un modo Historia doble, con dos campañas independientes. También vuelven los modos de la anterior entrega, como entrenamiento, arcade o desafío, aunque la palma se la lleva Golden Arena, que es como un modo Survival, en el que podemos recorrer hasta 100 plantas de una "mazmorra", en las que nos enfrentamos a enemigos, subimos de nivel, aprendemos habilidades e incluso podemos relacionarnos con otros personajes. También hay mejoras en los combates online, que siguen siendo bastante fluidos y sin apenas lag y en el plantel de luchadores, que pasa de 13 a 19. Añade otras mejoras como ajustes en el equilibrio entre personajes y el resultado es un juego de lucha profundo y con posibilidades, acompañado de un convincente apartado visual y sonoro. Si ya tienes el primer *Arena* tendrás la sensación de que no es más que una actualización. Si no lo tienes, te encuentras ante un buen juego de lucha, de esos que puedes aprender a jugar en un día pero que lleva meses dominar. Si te gusta el género, te gustará.



» ASÍ SE MEZCLA EL ROL Y LOS COMBATES 1 VS 1

1. **¡A COMBATIR!** Los combates son 1 contra 1, con personajes de *Persona 3* y *Persona 4*. El sistema de combate es denso y profundo.
2. **A LEER.** Tiene un modo historia doble. Las tramas que se desarrollan entre combates, a base de parrafadas de texto, en plan "Visual Novel."
3. **Y ONLINE.** El vestíbulo recrea un salón arcade japonés por el que movemos con libertad para elegir en qué máquina vamos a competir.



■ En PS Store hay multitud de DLC: personajes, música, avatares... Y el modo historia de *Arena* por 10 euros.



■ La mayoría de los 19 luchadores ofrece un modo "sombra", que cambia radicalmente la forma de jugar.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Un sistema de lucha profundo y con posibilidades. Estética, banda sonora, personajes...

» LO PEOR
Textos en inglés y hay mucho que leer. Pocos personajes, ampliables vía DLC.

85	**» GRÁFICOS** Menús coloristas, gran diseño de personajes y buenas animaciones.
84	**» SONIDO** La banda sonora mezcla temas de *Persona 3* y *4*. Voces en japonés.
85	**» DIVERSIÓN** Un sistema de lucha completo y profundo, al tiempo que asequible.
80	**» DURACIÓN** Sólo tiene 19 personajes, aunque dominarlos lleva su tiempo.
NOTA 83	Mezcla lucha profunda y a la vez accesible, con tramas y elementos propios del rol. Un juego completo y disfrutable.





■ *La Voz Vol. 2* es un juego estilo *SingStar* pero que se basa en el famoso "talent show" emitido en España por Telecinco.

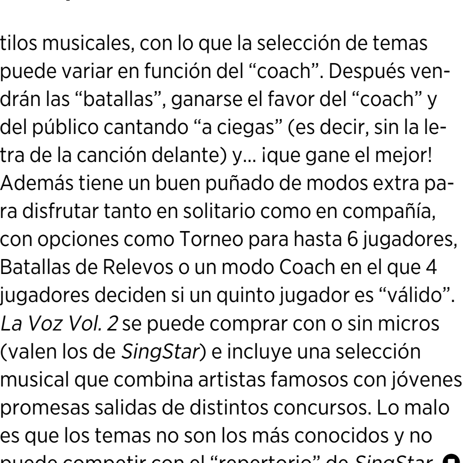
SI **FRANK SINATRA** LEVANTASE LA CABEZA...

La Voz Vol. 2

La segunda entrega del juego oficial del conocido "talent show" cuya versión española es emitida por Telecinco llega a PS3 para deleite de los "fiesteros".

Si te gustan los juegos tipo *SingStar* y además eres seguidor del popular concurso televisivo La Voz (emitido en Telecinco), te gustará saber que su segunda entrega sale también en PS3 (hasta ahora era exclusivo de Wii). Así que prepárate para darlo todo para convencer a los "coaches" como harían los concursantes en la tele.

***La Voz Vol 2.* es un karaoke que puntúa tus actuaciones** al más puro estilo *SingStar*, aunque sus modos de juego se amoldan a los patrones del concurso. Así pues, en el modo Programa tendremos que elegir una canción y convencer a cuantos más "coaches" mejor para luego poder elegir el que más nos guste. Los "coaches" no son famosos cantantes como en la tele, pero están divididos por estilos musicales, con lo que la selección de temas puede variar en función del "coach". Después vendrán las "batallas", ganarse el favor del "coach" y del público cantando "a ciegas" (es decir, sin la letra de la canción delante) y... ¡que gane el mejor! Además tiene un buen puñado de modos extra para disfrutar tanto en solitario como en compañía, con opciones como Torneo para hasta 6 jugadores, Batallas de Relevos o un modo Coach en el que 4 jugadores deciden si un quinto jugador es "válido". *La Voz Vol. 2* se puede comprar con o sin micros (valen los de *SingStar*) e incluye una selección musical que combina artistas famosos con jóvenes promesas salidas de distintos concursos. Lo malo es que los temas no son los más conocidos y no puede competir con el "repertorio" de *SingStar*.





■ Ofrece 30 temas de artistas como Alejandro Sanz, Bisbal, Rosario, Antonio Orozco, Auryn, Lady Gaga...



■ Trae bastantes modos de juego para disfrutar tanto en solitario como (sobre todo) en compañía de amigos.



» SIÉNTETE COMO UN **CONCURSANTE** DE LA VOZ

1 ¡DALO TODO! Elige un tema y lúcete para seducir a alguno de los 4 coaches para que se den la vuelta y te quieran en su equipo... como en la tele.



2 BATALLAS. Las "batallas" que tendrás que superar aquí son un poco más duras que las del concurso. ¡Aquí compites contra el intérprete original!



3 Y A LA FINAL. Para ganar el concurso tendrás que superar pruebas como cantar sin tener la letra delante, convencer al "coach" y al público...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Si te gusta el concurso televisivo, conserva su estilo y ofrece bastantes modos de juego.

» LO PEOR
Los temas podrían estar mejor elegidos y su repertorio es muy inferior al de *SingStar*.

70	**» GRÁFICOS** Lo más destacable es que ofrece los videoclips oficiales.
72	**» SONIDO** 30 temas originales, aunque algunos no son muy conocidos...
85	**» DIVERSIÓN** Si te gustan los juegos en plan *SingStar*, te divertirá seguro.
80	**» DURACIÓN** Podría traer más canciones, pero tiene suficientes modos de juego.
NOTA 75	**En vez de una fiesta, móntate todo un "talent show" en casa. Pero podría tener más temas y que fueran más conocidos...**

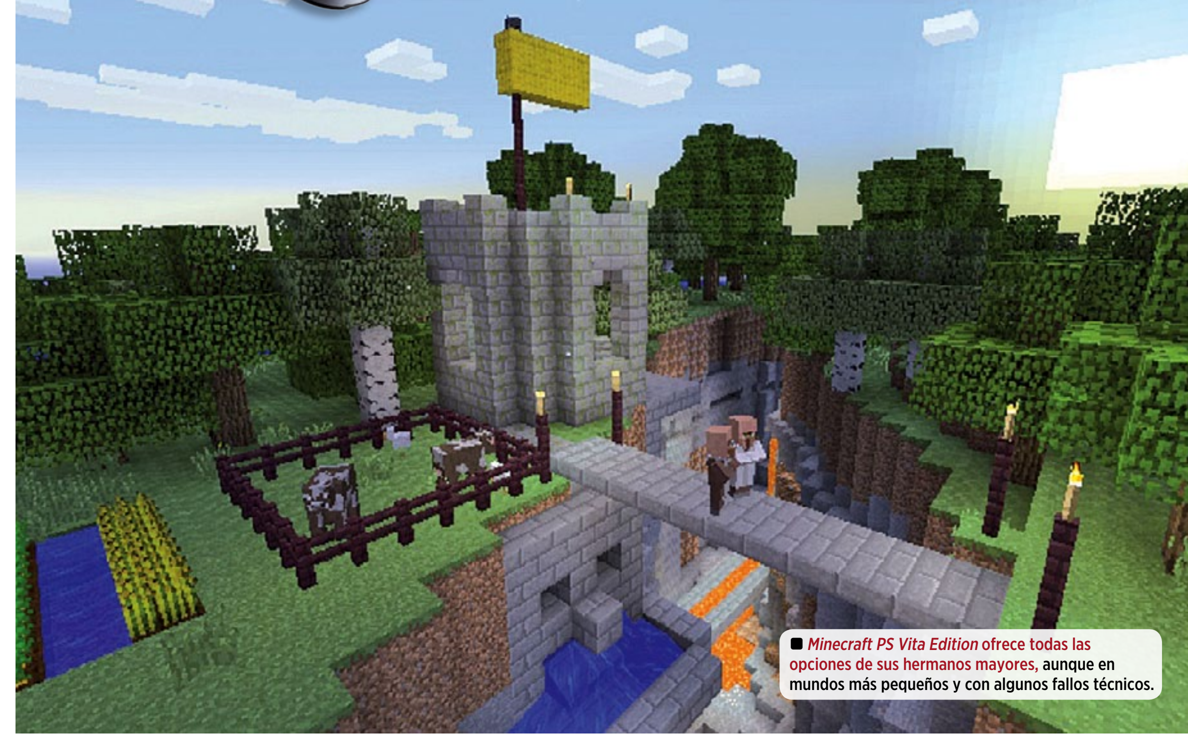


Género:
AVENTURA
Desarrollador:
4J STUDIOS
Editor:
MOJANG
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS Store:
18,99 €
Precio físico:
19,99 €

JUGADORES **1**
ONLINE/WIFI **8/4**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**

FUNCIONES
Pantalla táctil

es.playstation.com



Minecraft PS Vita Edition ofrece todas las opciones de sus hermanos mayores, aunque en mundos más pequeños y con algunos fallos técnicos.

EL **SANDBOX** POR EXCELENCIA EN TU BOLSILLO

Minecraft PS Vita Edition

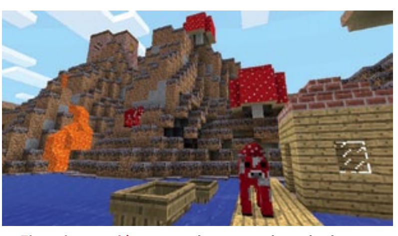
Ya puedes crear un mundo a tu medida en cualquier parte, con la edición para PS Vita de este clásico moderno, que puedes comprar físico o digital.

A estas alturas seguro que conoces el multimillonario fenómeno *Minecraft*, que tras arrasar en PS3 y PS4 llega a PS Vita en una edición que se basa en el planteamiento original de la serie y nos suelta en un mundo abierto que podemos explorar libremente y hacer lo que queramos. Siguen vigentes las reglas de siempre, desde recoger materiales para construir todo tipo de ítems a la necesidad de tener un refugio para protegernos de los Creepers por la noche.

Las diferencias empiezan con el control. Seguimos manejando al personaje con los sticks y los botones, pero el menú de creación y la gestión de acceso rápido se controlan con la pantalla táctil. Inexplicablemente, opciones como la gestión del inventario se siguen manejando con un cursor, lo que ralentiza la gestión de nuestras posesiones. Por desgracia, el rendimiento técnico deja que desear: se han quedado por el camino algunas animaciones, hay ralentizaciones, popping y algunos "cuelgues" que se han solucionado en parte con el parche 1.02. Eso sí, si tienes el juego de PS3 en formato digital, consigues esta versión gratis y puedes compartir la partida y avanzar en una u otra consola indistintamente. Además, *Minecraft* para Vita incluye unas interesantes opciones multijugador, ya sea ad-hoc para un máximo de 4 jugadores u online vía PSN para un máximo de 8. Es el cierre perfecto para un juego capaz de atrapar durante cientos de horas, que se vuelve aún más absorbente en esta versión portátil.

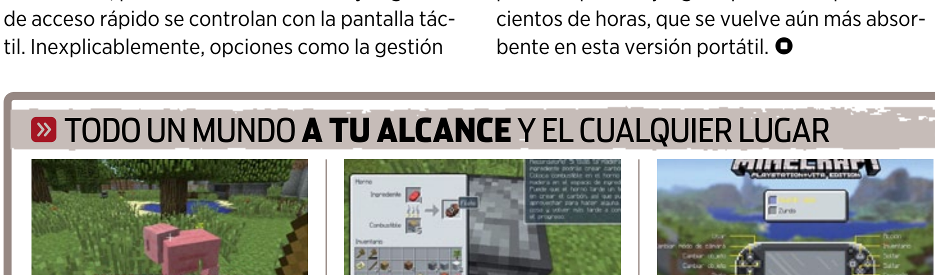


Aunque hay objetivos, nada está guiado. Puedes hacer lo que quieras, donde quieras, sin límites.



El modo creación te permite construir cualquier cosa que se te ocurra sin preocuparte de los enemigos.

TODO UN MUNDO **A TU ALCANCE** Y EL CUALQUIER LUGAR





1 **EXPLORA.** Puedes recorrer el mundo generado por el juego a tus anchas, ir y hacer lo que quieras. Recuerda tener refugio nocturno...

2 **CONSTRUYE.** Recoge materiales para crear cualquier cosa que se te ocurra o te apetezca. Si calientas carne en el horno...

3 **PORTÁTIL.** Los controles se han adaptado a PS Vita, incluidas funciones táctiles. Podemos compartir nuestro avance con la versión de PS3.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Minecraft, en pequeñito. Gratis si compraste el de PS3 y podrás compartir partida.

» **LO PEOR**
El rendimiento técnico, el tamaño de algunos textos y los cuelgues puntuales.

75	» **GRÁFICOS** Es *Minecraft*, pero con fallos técnicos y ralentizaciones.
70	» **SONIDO** Buenos efectos y correctas melodías, sin más. Acompañan.
85	» **DIVERSIÓN** Si te dejas seducir por sus opciones de construcción te atrapará.
90	» **DURACIÓN** Tanta como quieras, no tiene principio ni fin, así que...
NOTA 82	Todo lo que ha hecho grande a *Minecraft*, con el extra de poder jugarlo en cualquier parte. A nivel técnico es mejorable.



3

Género:
MUSICAL
Desarrollador:
SEGA
Editor:
SEGA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS Vita:
29,99 €
Precio PS3:
44,99 €

JUGADORES **1** | ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **JAPONÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.sega.com



■ *Hatsune Miku Project Diva F 2nd* es un juego musical, donde nos esperan algunas mecánicas muy divertidas y originales.

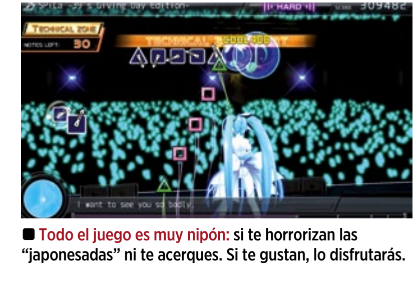
AL RESCATE DE LOS JUEGOS MUSICALES

Hatsune Miku: Project Diva F 2nd

Hatsune Miku es una “idol “virtual que arrasa en Japón con sus discos y conciertos y que también protagoniza videojuegos musicales como este.

Hatsune Miku nació en 2007 con el software para sintetizadores “Vocaloid”. Después se le dio la imagen de una quinceañera con largas coletas azules y ya tiene miles de temas originales que son un exitazo en Japón y que Sega ha aprovechado con dos juegos musicales. Esta segunda entrega es mucho más completa, con 40 temas y nuevas y divertidas mecánicas. Eso sí, si no soportas en J-POP o la voz de la idol virtual, más vale que te mantengas lejos...

Las notas aparecerán por los 4 extremos de la pantalla e irán serpenteando hasta el indicador. Habrá más o menos notas según el nivel de dificultad. Hay notas “simples” que hay que tocar cuando llegan a su indicador, notas “largas” que hay que mantener presionadas, notas “dobles”... También hay estrellas que son una de las pocas diferencias entre la versión de PS3 y la de Vita. Cuando aparecen en Vita, debemos desplazar el dedo por la pantalla, mientras que en PS3 debemos menear un stick. Añade distintas calificaciones y cantidad de ítems desbloqueables (desde apariencias a módulos Vocaloid) y el resultado es un juego adictivo, con una exigente curva de aprendizaje y mejora. Pero hay más. Con el dinero ganado, podemos comprar desde accesorios para Miku o su habitación a ítems para modificar las canciones. Todo esto junto deja un juego muy “nipón”, como el propio fenómeno que lo alimenta. Si te gustan los juegos musicales, y en especial los nipones, encontrarás un juego repleto de posibilidades y que engancha.



■ Todo el juego es muy nipón: si te horrorizan las “japonesadas” ni te acerques. Si te gustan, lo disfrutarás.



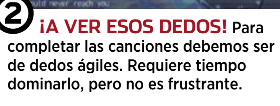
■ Podemos editar los vídeos, en el caso de Vita debemos descargar un complemento gratuito.

UN JUEGO **MUSICAL**... MUY, MUY NIPÓN

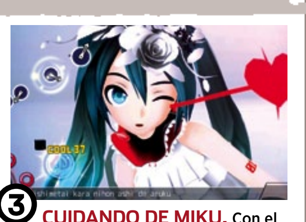


① **HATSUNE MIKU.** Es una estrella del pop japonés. Una “idol” virtual que arrasa hasta en conciertos (su imagen se proyecta en un cristal).





② **¡A VER ESOS DEDOS!** Para completar las canciones debemos ser de dedos ágiles. Requiere tiempo dominarlo, pero no es frustrante.



③ **CUIDANDO DE MIKU.** Con el dinero de las actuaciones podemos comprar accesorios y regalos para Miku y mejorar nuestra relación.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Las mecánicas de juego enganchan. Algunos temas se pegan. Variadas opciones.

» **LO PEOR**
Que no soportes el vocaloid ni los juegos con un marcado carácter nipón.

80	» **GRÁFICOS** Recrea a Miku y a otros personajes con detalle y buenas animaciones.
88	» **SONIDO** Te tiene que gustar la voz de Miku. Las canciones son muy pegadizas.
87	» **DIVERSIÓN** Es original, adictivo y con mucho para hacer, pero muy nipón, eso sí.
85	» **DURACIÓN** A los 40 temas hay que sumar los desbloqueables, la tienda...
NOTA 84	**Un adictivo juego musical con ideas propias, capaz de gustar tanto a los fans del género como a los seguidores de Miku.**



¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

TURTLE BEACH **ELITE 800**

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBLE	**PS4, PS3, PS VITA**
COMPAÑÍA	**TURTLE BEACH**
PRECIO	**299,90 €**
WEB	**WWW.TURTLEBEACH.COM**

La joya de la corona de Turtle Beach

El nuevo buque insignia de Turtle Beach ha llegado con ganas alzarse con el trofeo de mejor set del mercado. Veremos...

Play Manía ¡PERIFÉRICO DEL MES!

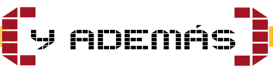
■ Surround, inalámbricos, de gran calidad de sonido y acabado... De ahí el precio.

» **CALIDAD DE SONIDO.** No sólo cuenta con unos drivers enormes que producen cristalinas altas frecuencias y atronadoras bajos, sino que ofrece un sinfín de ecualizaciones adaptadas para todo tipo de escenarios sonoros: distintos tipos de películas, juegos y música. El micro, invisible y con cancelación activa del ruido, permite que se nos oiga como nunca antes, sin miedo a que nuestros resoplidos revientes algún tímpano. Su efecto surround está muy bien conseguido, de lo mejor que hemos probado últimamente, tanto en juegos como en películas. Sin tacha posible.

» **CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Incluye todos los cables necesarios (incluido un largo cable óptico) y el receptor hace de base de carga magnética. Requiere realizar varios ajustes en la consola (PS4 o PS3), pero la instalación está bien explicada. Al ser WIFI, es recomendable alejarlo del router, ya que pueden darse algunas interferencias. La batería dura más de 10 horas.

» **ACABADO.** Materiales de gran calidad y una comodidad y aislamiento de primera (se oye nuestra voz para evitar que gritemos). Aprietan y pesan lo justo y son totalmente inalámbricos, con lo que la comodidad está garantizada. El diseño plano de los botones de las orejeras es algo confuso y requiere que apretemos bastante o pueden no funcionar, aunque se pueden controlar las funciones remotamente mediante una aplicación para terminales Android (no está disponible iOS) que convierte nuestro teléfono en un mando a distancia. ○

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Si el dinero no es problema y quieres lo mejor, estos Elite 800 te lo ofrecen en casi todos los apartados. Calidad a raudales se mire por donde se mire.



PS4 | 15,95 € | GIOTECK | WWW.GAME.ES

» Cargador Dual DC1 Gioteck

Base de carga de cómodo diseño para cargar hasta dos DualShock 4 a la vez. Además presenta un acabado en negro mate que no desentonará al lado de tu PS4. Incluye cable USB. Si tienes espacio suficiente donde ponerla, es una buena solución. ○

» **VALORACIÓN: BUENO**



PS4 | 34,95 € | ARDISTEL | WWW.ARDISTEL.COM

» Bolsa de transporte PS4

Si te llevas tu PS4 en tus viajes, necesitarás una bolsa para transportarla y no hay otra mejor que ésta de Ardistel, que tiene licencia oficial de Sony. Totalmente acolchada, en el compartimento principal guardaremos la consola y en el bolsillo delantero caben dos Dual Shock 4, la PS Camera, todos los cables, juegos... ○

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

PS3 | 19,95 € | GIOTECK | WWW.GAME.ES

» Controller VX2 Gioteck

Si buscas un segundo mando para tu PS3 a un precio ajustado pero 100% fiable, echa un vistazo al VX2 de Gioteck. Aunque su cruceta no es de las mejores, su ergonómico diseño y sus sticks revestidos de goma antideslizante son todo un acierto. Y como extra, incluye un botón "turbo" para disparos rápido. Hay versión "bluetooth" y otra con cable más barata (11,95 euros). ○

» **VALORACIÓN: BUENO**



THRUSTMASTER **T300RS**

TIPO	**VOLANTE**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**369,99 €**
WEB	**WWW.THRUSTMASTER.COM**

Un volante para pilotos profesionales

Para los que no se vuelven locos por encontrarse la marca Ferrari en un volante, llega la versión "marca blanca" del estupendo T300 GTE.

ANCLAJE. Sólo se puede amarrar a la mesa mediante una sargenta, la mejor opción dadas las brutales sacudidas a las que nos someterán sus potentes motores.

ERGONOMÍA. Grosor y tamaño perfecto, con todos los botones a mano y dispuestos con claridad. Las palancas de cambio tipo F1 son enormes y con un tacto delicioso.

PEDALES. Plataforma de tamaño justito, pero adecuado para unos pedales metálicos estupendos, regulables en altura y separación. Quizás resultan un poquito más duros de lo que sería deseable para algunos.

SENSIBILIDAD Y FORCE FEEDBACK. El force feedback es generado por un novedoso sistema de doble correa y sensor magnético que ofrece tremendas sacudidas durante más tiempo y de forma más silenciosa. La calibración no se puede hacer por hardware pero la estándar es de impecable factura. Por supuesto necesita conexión a la red eléctrica.

COMPATIBILIDAD Y EXTRAS. Se puede usar con PS3 y PS4 y una buena gama de aros de volante, pedales y cajas manuales que Thrustmaster vende por separado. Las instrucciones, aunque escasas, son claras.

ACABADO. Los materiales usados (con mucha presencia de metal) están acorde al precio y la categoría Premium a la que pertenece este T300RS. Todo rebosa calidad y robustez por los 4 costados lo que augura, a priori, una gran durabilidad. Y pesa lo suyo.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Todo lo visto en el T300 GTE está aquí, con unos controles más claros. El elevado precio de este volante se justifica a base de calidad e innovación.



El alto precio de este espectacular volante lo hace recomendable sólo para los muy fans de los juegos de velocidad.

TURTLE BEACH **STEALTH 400P**

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBLE	**PS4/PS3/PS VITA**
COMPAÑÍA	**TURTLE BEACH**
PRECIO	**99,90 €**
WEB	**WWW.TURTLEBEACH.COM**

Calidad de sonido sin cables a un precio muy ajustado

Si no necesitas sonido envolvente para jugar, te interesan estos auriculares estéreo e inalámbricos, con la calidad a la que nos ha acostumbrado Turtle Beach.

CALIDAD DE SONIDO. Los generosos drivers incluidos en las orejeras producen una gama de frecuencias muy equilibrada. De todos modos, también podremos modificar con alguna de las cuatro ecualizaciones prefijadas, en función de nuestros gustos y el tipo de sonido que estemos escuchando (juegos, pelis...). Altos claros y graves potentes pero que no canibalizan al resto, todo suena muy bien, por encima claramente de la media. El micro, que se puede quitar, capta nuestra voz de forma muy clara.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Son totalmente inalámbrico si los usas con PS4 y PS3, aunque también te servirán para PS Vita y otros dispositivos (móviles, tabletas...) si los utilizas cable. El conector es muy pequeño y fácil de conectar, aunque la instalación requiere algún ajuste en la configuración de la consola. Nada que te vaya a llevar más de dos minutos. Incluye todos los cables necesarios, sin olvidarse del óptico. Se puede controlar el volumen del chat por separado.

ACABADO. Diseño muy acertado (los logotipos de las orejeras se encienden), aunque los materiales y acabado han empeorado ligeramente respecto a la anterior generación de auriculares estéreo de Turtle Beach. Aún así, buena factura general, con botones y diales pequeños pero accesibles. No tiene mando a distancia, pero al seleccionar una ecualización o encender y apagar el micro una voz te indica qué acción has realizado, por si acaso te equivocas. Bastante cómodos y no dan mucho calor. Tienen en contra que aprietan un poco más de lo deseable, aunque esto evita que el set descanse sobre la parte superior de nuestras cabezas. Las instrucciones son claras y en castellano y la batería dura muuucho.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Un set estéreo de gran calidad, que además es inalámbrico. No hay muchas opciones en el mercado que ofrezcan algo parecido a este precio. El mejor.



Inalámbricos y estéreo, ofrecen una excelente relación calidad-precio.

Vuelven las Aventuras Gráficas



AUNQUE **NUNCA** SE FUERON DEL TODO...

Los juegos de Telltale (aunque no sean aventuras gráficas "puras") y el regreso de algunos clásicos insuflan vida a un género no muy popular en consola pero que en 2015 promete darnos muchas alegrías.

Las aventuras gráficas nunca han sido un género muy popular en consola. Tradicionalmente asociadas al mundo del PC, las llamamos "gráficas" para diferenciarlas de sus antecesoras, las aventuras "conversacionales", en las que los textos eran lo más importante y los gráficos eran casi testimoniales. Pero a medida que la tecnología lo iba permitiendo, las aventuras iban despojándose de carga textual y los gráficos ganaban en protagonismo, de ahí que empezáramos a llamarlas "aventuras gráficas". En estas aventuras, en lugar de teclear lo que queríamos hacer, bastaba con "apuntar y clickear" con el ratón (de ahí viene la expresión "point & click" que tantas veces hemos usado) sobre el objeto, personaje o la parte del escenario con la que queríamos interactuar, habiendo elegido previamente el tipo de "interacción" (examinar, abrir, cerrar, usar, dar...). Además, los diálogos eran muy importantes. Cada juego o compañía presentaba su propio interfaz para lograr esto, pero el "lenguaje" más conocido fue el SCUMM de LucasArts, usado en las aventuras más recordadas de la compañía: ***Maniac Mansion, Day of the Tentacle, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, The Secret of Monkey Island...*** Junto a ellas hay que apuntar las aventuras de Sierra (los ***King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry...***), los ***Legend of Kyrandia***, la española ***Igor: Objetivo Uikokahonia,*** principales estandartes de una edad dorada del género que apenas vivimos en consola.

PlayStation entra en escena. Las primeras aventuras gráficas en llegar a PlayStation fueron los tres ***Discworld*** (Mundodisco) y los dos primeros ***Broken Sword***. Pero por aquella



■ Las aventuras gráficas son un género tradicionalmente asociado al PC, con obras como *Day of the Tentacle*, que llegará a PS4 y PS Vita en 2015.

■ "Point and click": pincha con el ratón sobre el objeto con el que quieres interactuar y el tipo de interacción: usar, abrir, dar... El SCUMM de Lucas lo hizo fácil.

■ La exploración, los diálogos y la resolución de puzzles (la mayoría encontrar el uso adecuado para los objetos) son ingredientes clásicos de las aventuras gráficas

■ Las aventuras en primera persona de Cryo abundaron en PlayStation: *Necronomicón, Egipto, Versalles, China*... No las juegues a la hora de la siesta.

■ En PlayStation sí disfrutamos de alguna aventura "pecera", como los dos primeros *Broken Sword* o las tres entregas de *Discworld* (Mundodisco).

■ Las aventuras de Telltale se basan sobre todo en la toma de decisiones y en los "quicktime events". ¿Son o no la evolución de las aventuras gráficas?

época el género comenzaba a "evolucionar" y entraron en juego otras propuestas, en primera persona y tridimensionales, como la serie ***Myst*** o toda la producción de los franceses de Cryo: los ***Egipto, Versalles, Atlantis, China, Necronomicón: el Alba de las Tinieblas***... Y en Japón tenían su propio enfoque del asunto, evolucionando las "visual novels" con propuestas como ***Policenauts***, el recuperado ***Snatcher, Echo Night***... aunque muchas no salieron aquí.
Con la llegada de PS2, el flujo de aventuras gráficas que nos llegaban fue decreciendo, mientras que en PC seguían gozando de buena salud. Eso sí, aparecieron algunos títulos destacables, como ***La Fuga de Monkey Island, Broken Sword: El Sueño del Dragón*** o los dos ***Syberia.*** Algunos, en su afán de "reciclarse" perdieron completamente su esencia y hasta su gracia (sí, nos referimos a ***Leisure Suit Larry Magna Cum Laude***). Y la llegada de ***Fahrenheit*** nos hizo plantearnos si aquello era una "aventura gráfica" o no...

Con PS3 llega el lío de géneros.

Y es que en estos momentos los límites de los géneros clásicos cada vez están menos definidos. Aunque muchos puristas no estén de acuerdo, hemos convenido en llamar "aventura gráfica" (o al menos considerarlos su evolución natural) a los juegos de Telltale Games (un estudio formado por ex miembros de LucasArts), aunque su desarrollo, basado en los "quicktime events" y en la toma de decisiones no dista mucho de las creaciones de David Cage como ***Heavy Rain*** o ***Beyond: Dos Almas***. Incluso podemos encontrar algunos ingredientes típicos de las aventuras gráficas en propuestas más "abiertas", como ***L.A. Noire***.
Por fortuna, en 2015 sí veremos algunos clásicos "puros" del género (como ***Broken Age*** o las remasterizaciones HD de ***Grim Fandango*** y ***Day of the Tentacle***), junto a otras propuestas que no se basan tanto en la exploración y los puzzles como en la toma de decisiones pura y dura, desde las propuestas de Telltale Games hasta prometedores proyectos que nos llegarán en forma de episodios descargables como ***Dreamfall Chapters*** o ***Life is Strange***. ¿Son o no son aventuras gráficas? Que más da. Lo importante, más allá de las etiquetas, es que nos hagan disfrutar, ¿no?

Aventuras Gráficas



Zer0 Sum es el título del primer episodio de *Tales from the Borderlands.* Faltan otros cuatro y de momento sólo están en formato descargable.

PS3/PS4/PS VITA | TELLTALE GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE

El desarrollo está basado en conversaciones y "quicktime events" como otras aventuras de Telltale.

Tales from the Borderlands

Hasta ahora, sólo habíamos visitado Pandora con un arma en ristre y tres compañeros a nuestro lado. Pero hay otras formas de explorarlo.

Tras la reciente publicación de los recopilatorios en formato físico de *The Wolf Among Us* y las dos temporadas de *The Walking Dead*, toca visitar nuevos universos de la mano de Telltale Games. ¿Y qué os parece empezar por uno muy lejano, concretamente el planeta Pandora? En *Tales from the Borderlands* asumimos el papel de dos personajes: Rhys (un empleado de Hyperion) y Fiona (una estafadora profesional) y tranquilos, que podréis seguir la historia sin problemas aunque no hayáis jugado a ningún *Borderlands* (aunque lo disfrutaréis más si conocéis la saga, claro). Y su primer episodio, *Zer0 Sum*, ya está disponible para su descarga. Su desarrollo es muy similar al de otras aventuras de Telltale, aunque con algunas sutiles diferencias. Por ejemplo, hemos notado que los puzzles han perdido peso en el desarrollo. Y las secuencias de "acción" han ganado mucho protagonismo (resueltas a base de "quicktime events"). Pero no sólo tendremos que ser rápidos a la hora de pulsar el botón adecuado, también hay que ser rápidos a la hora de tomar decisiones, que por supuesto tendrán consecuencias en el devenir de la trama y conservarán el sentido del humor de los *Borderlands*.

En cuanto al apartado técnico, respetará en buena medida la "colorida" estética de la serie original, aunque las animaciones son un poco robóticas. En lo que no podemos ponerle ninguna pega es en la parcela sonora, con BSO de Jared Emerson-Johnson y la participación del actor de doblaje "de moda": Troy Baker. Estamos deseando que lleguen los otros 4 episodios...

Otras aventuras disponibles

Como hemos dicho arriba, sin el trabajo de Telltale difícilmente podríamos estar hablando del "renacimiento" de este género en consola. Pero no todos los títulos son del estudio californiano. También tenemos propuestas más clásicas tanto en PSN (el último *Broken Sword*) como en disco (el recopilatorio con las dos primeras entregas de *The Secret of Monkey Island*, aunque también están en formato digital). Y tampoco podemos dejar de mencionar los juegos de Frogwares, que además de sorprender y mejorar con cada juego de *Sherlock Holmes*, ahora están preparando uno sobre "La Llamada de Cthulhu".



PS3 | LUCASARTS

Monkey Island Colección

Un par de años antes de que Disney lo cerrase, en LucasArts nos brindaron un recopilatorio en disco para PS3 que reunía las dos primeras entregas de *The Secret of Monkey Island*. En todo momento pulsando un botón se puede alternar entre los clásicos gráficos pixelados y su "remake HD". Además, incluía extras como las bandas sonoras remasterizadas y diverso material inédito.



PS VITA | REVOLUTION STUDIOS

Broken Sword: The Serpent's Curse

Broken Sword es una de las series clásicas del género que más se ha prodigado por consolas PlayStation. Y su quinta entrega, para la que volvió su creador original Charles Cecil, salió también para PS Vita en dos partes (en formato descargable, claro). En ella vuelven George Stobbart y Nico Collard, en una aventura en 2D que trata de volver a los orígenes de la serie.

disponibles

Gracias a Telltale Games, el género ha recuperado el favor del público en consola, un terreno donde nunca han sido muy populares este tipo de juegos. La buena elección de las franquicias sobre las que trabajan también ha sido un factor clave en sus éxitos.

Iron From Ice nos presenta nuevos personajes aunque también saldrán conocidos de la serie (Tyrion, Cersei...) con las voces de los actores... en inglés, claro.



PS3/PS4/PS VITA | TELLTALE GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE

El desarrollo se basa en la toma de decisiones y "quicktime events". La exploración se reduce al mínimo.

Game of Thrones

Telltale Games se apunta un gran tanto haciéndose con una de las licencias más populares del momento. Si juegas a este juego, o ganas o mueres...

Tras el éxito de las novelas de George R.R. Martin y, sobre todo, de la serie de TV, era cuestión de tiempo esta franquicia diera el salto a los videojuegos. Lo intentaron los franceses de Cyanide, primero con un juego de estrategia para PC y después con un juego de rol bastante "regulero". Pero sin duda el "pelotazo" lo va a dar el estudio californiano Telltale Games, que va a adaptar su ya característico sistema de juego a la idiosincrasia de esta franquicia, con una historia completamente nueva que transcurre cerca del final de la tercera temporada de la serie y sobre la que no os contaremos nada para que nadie sufra "spoilers". De hecho, si no habéis leído los libros y/o habéis visto todas las temporadas de la serie, no os recomendamos que lo juguéis precisamente para evitar "spoilers". Y a diferencia de *Tales from the Borderlands*, que es disfrutable aun sin conocer la saga, aquí o sabes de qué va la historia o estarás más perdido que Jon Nieve en el Día de la Madre...

El primero de los seis capítulos se llama *Iron From Ice* y nos presenta a los distintos personajes controlables: Gared Tuttle y los hermanos Ethan y Mira Forrester. El desarrollo es similar al de otras aventuras de Telltale, aunque se ha reducido al mínimo la exploración y lo que más abundan son las conversaciones en las que tendremos que tomar decisiones rápidas. Un apartado gráfico a la altura y las voces de los actores de la serie ponen la guinda a una historia que encantará a los fans de "Juego de Tronos".



PS3 | TELLTALE GAMES

Sam & Max

Sam & Max es otro dúo mítico de la edad de oro de las aventuras de LucasArts que fue resucitado precisamente por ex trabajadores del estudio, que formaron un nuevo sello llamado Telltale Games. Os suena, ¿verdad? Pues tras dos temporadas de *Sam & Max* llegaron otras como *Tales of Monkey Island, Regreso al Futuro, Jurassic Park: The Game, Law & Order: Legacies...*



PS4/PS3 | FROGWARES

Sherlock Holmes

El estudio ucraniano Frogwares es otro de los baluartes de la aventura gráfica en consola en la actualidad. Aunque no todos han llegado a consolas de Sony, sus juegos de *Sherlock Holmes* son capaces de equilibrar un enfoque clásico con ideas que refrescan el género, algo que vimos en *El Testamento de Sherlock Holmes* y en el más reciente *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments.*



PS3 | TELLTALE GAMES

The Walking Dead

The Walking Dead ha contribuido de forma decisiva a popularizar un género tradicionalmente minoritario en consola. Las razones de su éxito no sólo hay que buscarlas en su sistema de juego, asequible y que juega con nuestras emociones, sino en la elección de una franquicia muy conocida gracias a la serie de TV. Un éxito que en Telltale quieren repetir con *Game of Thrones.*

Aventuras Gráficas



PS4/PS VITA | DOUBLE FINE | 27 DE ENERO

Grim Fandango Remastered

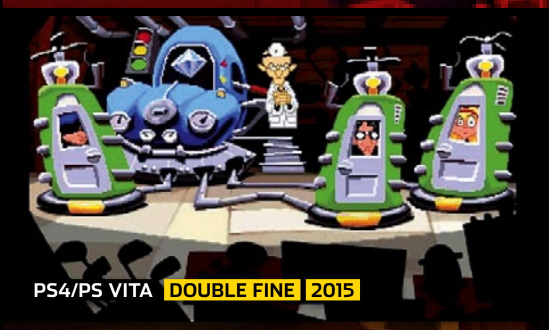
En el pasado E3 y de la mano de su creador original, Tim Schafer, Sony anunció una versión remasterizada para PS4 y PS Vita del clásico de LucasArts *Grim Fandango*, lanzado originalmente para PC en 1998. Una aventura gráfica protagonizada por el inolvidable Manny Calavera, con grandes dosis de humor (negro, por supuesto), una estética única (que combina un diseño de personajes muy "mexicano" con ambientación "noir") y un sistema de juego que es su día fue revolucionario porque fue la primera aventura de Lucas en 3D que no usó el sistema SCUMM. Esta "remasterización" incluye texturas en HD, iluminación mejorada, un sistema de control adaptado al mando y audio remasterizado. Dentro de muy poco ya podremos disfrutar de este clasicazo.



PS4/PS3 | THE ODD GENTLEMEN | OTOÑO

King's Quest

Otra de las sorpresas de la pasada gala de los VGA fue el regreso de *KIng's Quest*. Como sabréis, se trata de una de las series más prestigiosas y longevas del género de las aventuras gráficas (tiene ocho entregas y la primera de ellas data de 1988) que va a ser "reimaginada" por The Odd Gentlemen, fans confesos de la saga que han contando con el apoyo de Roberta Williams, "alma mater" de toda la serie. Según adelantaron sus creadores, el juego empieza con el rey Graham, el protagonista habitual de los *King's Quest*, contándole algunas de sus antiguas peripecias a su nieta Gwendolyn... aunque aún no sabemos si estas aventuras serán "a la vieja usanza" o con un estilo más moderno, ya que en el trailer que han mostrado se adivinan bastantes momentos plataformeros. Lo veremos este otoño.



PS4/PS VITA | DOUBLE FINE | 2015

Day of the Tentacle Special Edition

Grim Fandango no va a ser la única aventura gráfica de LucasArts que va a visitar nuestras consolas en 2015. Antes de que Disney lo cerrara, este estudio trabajaba, entre otros proyectos, en una remasterización de *Day of the Tentacle*, una de las aventuras gráficas más recordadas de la historia. Un proyecto truncado que al final sí verá la luz de la mano de uno de sus creadores, el ínclito Tim Schafer, que lo confirmó en la PlayStation Experience. Una excelente noticia para que las nuevas generaciones puedan disfrutar, en HD, de los disparatados puzzles y peripecias temporales de Leonard, Hoagie y Laverne en su misión por evitar que el malvado Tentáculo Púrpura logre conquistar el mundo.



PS4/PS3 | SQUARE ENIX | 30 DE ENERO

Life is Strange

Los autores de *Remember Me* van a cambiar de tercio con su siguiente trabajo, *Life is Strange*, una aventura que constará de 5 episodios (el primero de ellos disponible este 30 de enero), a 4,99 euros cada uno (20 euros si compras los 5 capítulos "por adelantado"). Nos pondrá en la piel de Max, una joven estudiante de fotografía que un día descubre que es capaz de retroceder en el tiempo para alterar el curso de los acontecimientos. Lo que pronto descubriremos es que a veces cambiar el pasado tiene desastrosas consecuencias en el futuro, en una historia llena de giros y oscuros secretos que, según sus creadores, va a "revolucionar los juegos de elecciones y consecuencias". El mes que viene os contaremos si *Life is Strange* cumple todo lo que promete.

por venir

El formato digital, la publicación episódica y la financiación vía kickstarter harán posible la llegada de títulos de nuevo cuño en 2015, pero también el regreso de algunas de las aventuras gráficas más míticas. Y lo mejor es que en la mayoría de los casos vuelven de la mano de sus creadores originales.



PS4 | RED THREAD GAMES | 2015

» Dreamfall Chapters

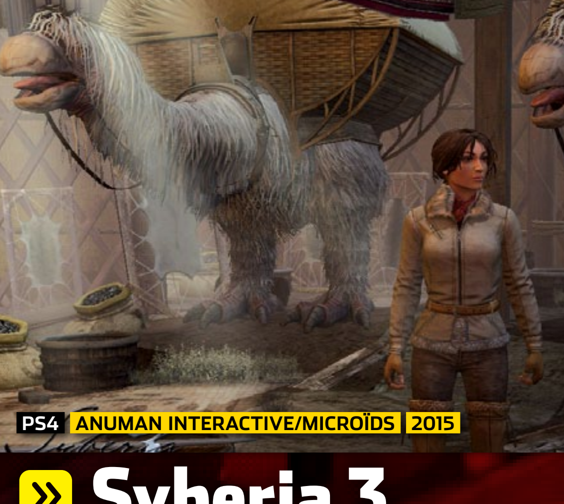
Otra aventura gráfica de PC muy conocida cuando salió (en 1999) fue *The Longest Journey*, que 7 años más tarde tuvo una secuela llamada *Dreamfall*. Pues bien, gracias a una campaña en Kickstarter, el estudio noruego Red Thread Games y el creador de los anteriores, Ragnar Tornquist, están desarrollado *Dreamfall Chapters*, la tercera entrega en formato episódico que también llegará a PS4. Si en el original manejamos a April Ryan y podíamos alternar entre el mundo de la "ciencia" y el de la "magia", aquí controlaremos a dos personajes, Zoë Castillo y Kian Alvane, cada uno en uno de estos mundos. Sus creadores prometen una historia emocionante que moldearemos con nuestras decisiones.



PS4/PS VITA | DOUBLE FINE | 2015

» Broken Age

Y como no hay dos sin tres, además de las remasterizaciones de *Grim Fandango* y de *Day of the Tentacle*, Tim Schafer anunció también que su última creación *Broken Age*, verá la luz en PS4 y PS Vita en este 2015. *Broken Age* es una aventura gráfica de corte bastante clásico protagonizada por dos personajes que viven en mundos separados sin conexión aparente. Vella Tartine es una joven a punto de ser sacrificada para calmar a una horrible bestia y Shay Volta (con voz de Elijah Wood), el único pasajero de una nave espacial. ¿Que relación habrá entre ambos? Dividida en dos actos, el primero de ellos ya está disponible para otras plataformas desde hace tiempo. Entendemos que a las consolas de Sony llegarán los dos actos juntos, en algún momento del primer trimestre de 2015.



PS4 | ANUMAN INTERACTIVE/MICROÏDS | 2015

» Syberia 3

Si te gustan las aventuras gráficas suponemos que conocerás *Syberia*, una serie producida por el estudio francés Microïds cuyas dos primeras entregas fueron lanzadas en PS2 (y acaban de llegar a PS3 vía PSN en formato descargable). Pues bien, tras un desarrollo bastante accidentado (se anunció en 2009), la tercera entrega llegará a PS4 de la mano del creador de la saga, Benoît Sokal, apoyado por Anuman Interactive. Nos pondrá de nuevo en la piel de la abogada Kate Walker, que retomará la historia allí donde se quedó en la segunda parte en las norteñas tierras de los Youkol, el pueblo tribal que guarda el secreto de los mamuts. Esperamos que esta vez la historia esté a la altura y no sea otra aventura de bella estética e ingeniosos puzzles, pero "hueca" como los anteriores...



PS3/PS4 | TELLTALE GAMES | SIN CONFIRMAR

» The Walking Dead: Season 3

El pasado verano en la Comic-Con de San Diego el presidente de Telltale Studios, Kevin Bruner, confirmó que habrá una tercera temporada de *The Walking Dead*. El anuncio contó con la presencia del mismísimo Robert Kirkman, creador de los comics en los que se inspira tanto la serie de TV como los videojuegos de Telltale. Sin embargo, pasan los meses y aún no tenemos ninguna noticia más al respecto. Se especula con que su protagonista vuelva a ser Clementine, aunque no está confirmado. Habrá que esperar a que lancen *Tales from the Borderlands* y *Game of Thrones* para conocer más detalles. ¿Lo veremos en 2015?

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Online de pago

¿Se puede jugar online gratis a *GTA V* en PS4 como hago en PS3?

@ Santiago Gumy

Para jugar online en PS4 debes disponer de una suscripción a PlayStation Plus activa. Este requisito no es muy popular y tampoco es que el juego online funcione mejor de lo que lo hace en PS3, pero los 6 juegos mensuales (dos por consola: PS3, PS4, PS Vita) a los que tienes acceso mientras estés suscrito hacen que a muchos nos compense.

Ser miembro de PlayStation Plus es obligatorio para disfrutar del juego online en PS4.

Sin carreras en PS4

Tras la chapuza de *DriveClub*, ¿se sabe algo de un nuevo *Gran Turismo* para PS4?

@ David Cogollor

Kazunori Yamauchi, el máximo responsable de la serie, ha confirmado que *Gran Turismo 7* debería lanzarse en PS4 en algún momento de 2015 o 2016. Aunque ya sabemos lo que ja pasado con otros *Gran Turismo*, que siempre se terminan retrasado. Por cierto, *DriveClub* nunca pretendió ser un *Gran Turismo*...

Move no se mueve

¿Habrá más juegos de PlayStation Move en PS4 o los puedo ir llevando al trastero?

@ Rocío Herranz

En las demos parece que el sistema Project Morpheus de realidad virtual de Sony usará 1 o 2 mando de PS Move, así que es posible que vuelvas a utilizarlos.



La primera expansión de *Destiny* ofrece bastantes cosas nuevas, pero debes tener nivel 28 para disfrutarlas.

Crota a 20 euros el kilo

Lamentable lo de la expansión La Profunda Oscuridad del *Destiny*, quitando contenido del juego original. ¿Ya no podré jugar Asaltos semanales o de Ocaso? Con las continuas desconexiones no sólo es repetitivo, sino además intermitente.

@ Kike Salinas

La nueva expansión de *Destiny* salió a principios de Diciembre a 19,99€, algo caro para la "chicha" y los requisitos que tiene: a no ser que ya tengas un guardián de nivel 28 no podrás acceder a buena parte del contenido con posibilidades de completarlo. Además sus misiones ahora son parte de la rotación de heroicas, lo que impide que los que no tengan el DLC puedan participar en ellas y pierdan oportunidades de mejora.

Estrellas de la portátil

Hace poco he comprado una PS Vita y me gustaría saber qué juegazos nuevos tendremos para ella en el futuro.

@ Mónica Lanzas

PS Vita ha ido evolucionando de tener títulos comparables a los de PS3 a otorgar un papel protagonista los "Indies", en su mayoría descargables, pero hay un poco de todo: *The Banner Saga, Bastion, Fat Princess: a Piece of Cake, Helldivers, Resident Evil: Revelations 2, Shovel Knight o Severed* tienen muy buena pinta y los esperamos para 2015.

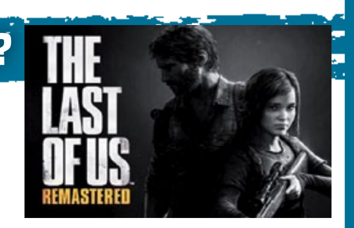
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

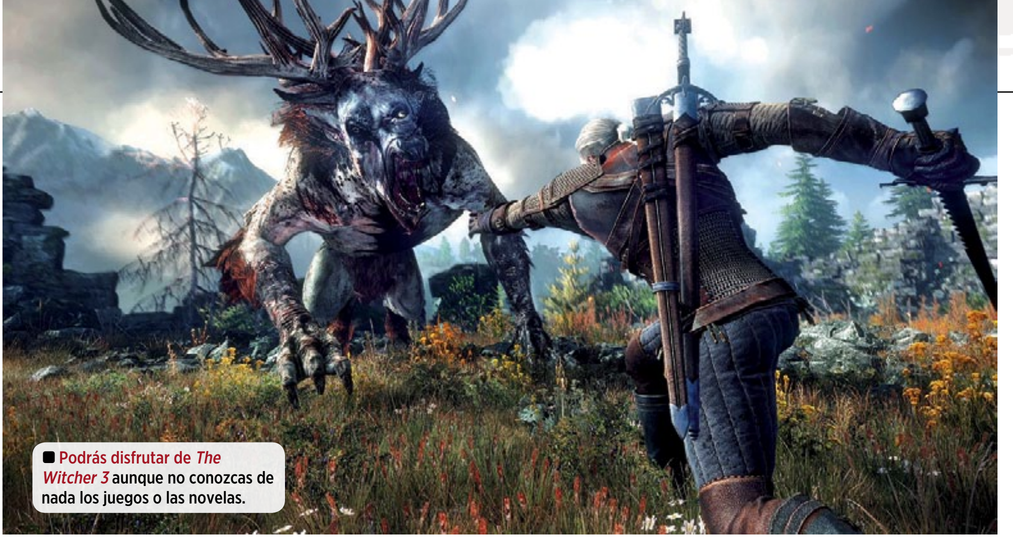
¿Pueden las remasterizaciones afectar al ritmo de lanzamientos?

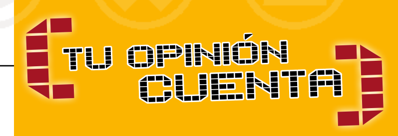
¿No creéis que tantas remasterizaciones hacen que salgan menos juegos nuevos?

@ Johnyrisu

Desde PS3 y aún más con PS4 los costes de desarrollar un juego de los llamados "AAA" han aumentando enormemente. Esto hace que las compañías estén dispuesta a correr menos riesgos, lo que explica que no haya demasiado originalidad y la abundancia de secuelas, precuelas y reboots, que permiten ir un poco "a lo seguro". Las remasterizaciones en HD, las versiones GOTY, las adaptaciones de móviles, los descargables por capítulos son opciones más o menos económicas de añadir títulos al catálogo de una consola y vender ejemplares sin tener que arriesgar tanto como en un juego nuevo. Por otro lado, no creemos que Naughty Dog o Rockstar, por ejemplo, hubieran lanzando otro juego de no hacer *The Last of Us Remasterd* o *GTA V* en PS4.




Podrás disfrutar de *The Witcher 3* aunque no conozcas de nada los juegos o las novelas.

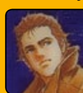


¿Qué juego esperáis con más ganas para 2015?



Caballeros oscuros

Carlos Rajó Gómez



"Mis juegos más deseados son *Batman Arkham Knight* y *Mortal Kombat X*. Yo he pasado de PS2 a PS4 y me encantaría que este año sacaran un parche o algo para hacer PS4 retrocompatible con PS3, pero supongo que no pasará..."

El regreso de Sora

Adrián Bueno



"*Kingdom Hearts 3*. No sé si será el 2015 su año de salida o se irá a 2016, pero es demasiado tiempo ya esperándolo. Y los recientes remixes del 1 y 2 hacen que aumente el hype."

La variedad de juegos

Alberto Palacios Fernández



"Yo tengo ganas de *The Order 1886* y del nuevo *God of War*, creo que estos dos JUEGAZOS exclusivos serán la razón definitiva para obtener una PS4 y por supuesto no me olvido de *Uncharted 4*."

Pasión por la velocidad

Roberto Carlos MP



"*Project Cars*. Es el simulador de conducción que falta en la nueva generación de consolas. *Project Cars* está llamado a llevarnos al culmen de la simulación automovilística durante este 2015. Eso si el señor Kazunori Yamauchi no da un vuelco a todo lo dicho con *Gran Turismo 7*..."

Desde el terror

Decod Nemesiz

"Básicamente espero *Silent Hills*, que promete ser el mejor juego de terror. De lucha, el nuevo *Mortal kombat* con sus nuevos fatalities y brutalidad, y por último no podía faltar *Uncharted 4* que esperemos sea igual de espectacular que sus entregas anteriores."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuál es tu truco para superar la "cuesta de enero"?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Por qué *Resogun* no tiene Cross-Save entre PS4 y PS Vita?

@ Ricardo

El Cross-Save sólo funciona entre PS3 y Vita, la versión de PS4 es muy distinta, incluso tiene su propia lista de trofeos. Al menos sí tiene Cross-Buy, y pagando una vez lo puedes jugar en las tres consolas.

¿Cuándo sale *Road Not Taken* en Vita?

@ Susi

El juego de puzzles debería haber llegado a la portátil este otoño, pero han tenido problemas al adaptar a Vita la versión PS4. Lo esperemos para 2015.

¿Es posible que salgan *The Order: 1886* o *Bloodborne* en PS3?

@ Rafa

No es totalmente imposible, pero sí parece bastante difícil técnicamente. Además, son dos de los exclusivos más jugosos de PS4 y Sony probablemente quiera centrar sus ventas en la nueva generación.

¿Saldrá *Geometry Wars Dimensions* en PS3?

@ David

La serie clásica de shooters de doble stick llega por fin a PS3 y PS4, aunque sin Cross-Buy. Una versión para Vita sería la guinda.

La leyenda del lobo blanco

¿Me enteraré bien de la historia de *The Witcher 3* sin haber jugado los anteriores ni haberme leído los libros?

@ Iván González

La saga de Geralt de Rivia es una serie de siete libros, tuvo un primer juego de PC y una secuela que no salió en PS3, pero sus creadores siempre han conseguido que las historias de los juegos se puedan disfrutar de modo independiente, además de incluir un montón de información extra dentro del propio juego para los que estén interesados en profundizar más. No tendrás problema.

El virus-T se extiende

¿A qué está esperando Capcom para lanzar *Resident Evil 7* y dejarse de remakes HD y de entregas por capítulos que no importan?

@ Pablo Vegas

Producir y publicar títulos descargables es más barato que lanzar juegos grandes en disco, esto es un hecho. Esto facilita que sean rentables al ser más accesibles: no todo el mundo se arriesga con un juego de 60 € y 30 horas de duración, pero quizá uno de 15 € que se puede ventilar en dos tardes se puede probar con menos "miedo".

Cambios de decorado

He oído que están preparando un nuevo *God of War* y que a lo mejor cambian la ambientación griega por otra. ¿Es verdad?

@ Rufino Santos

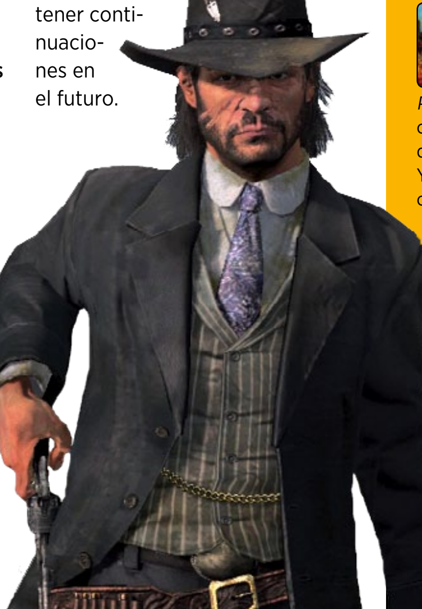
En Diciembre se confirmó que Sony Santa Monica está trabajando en la próxima entrega, que se encuentra en su fase inicial de desarrollo. Descartó que fuese a tratarse de otra precuela, pero no se ofrecieron detalles sobre si cambiaría de entorno.

Futuro del oeste

¿Son ciertos los rumores de un posible *Red Dead Redemption 2*?

@ Mario

Rockstar ya ha declarado que su postura frente a las secuelas es más "reposada" que la de otras compañías y aunque tarden años en anunciarlas creen que algunos de sus juegos como *Bully* o *Red Dead Redemption* podrían tener continuaciones en el futuro.


Podría haber secuela de *Red Dead Redemption*... Pero no sabemos cuándo. Rockstar se toma estas cosas con calma.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo Sale *Evolve* en PS3?

@ Hugo

El juego no está anunciado en PS3 y parece poco probable que vaya adaptarse a la antigua generación. Está previsto que salga en febrero en PS4.

¿Saldrá *Randal's Monday* en PS4?

@ José

Por ahora no se han anunciado planes de llevar la aventura gráfica de los alicantinos Nexus Game Studios a consolas, ojalá en el futuro eso cambie.

¿Cuándo sale el DLC de los yetis para *Far Cry 4*?

@ Francisco

El primer DLC, en el que Ajay y Hurk escapan de una prisión, sale a mediados de Enero. Aún no tenemos fechas para el resto de contenido del pase de temporada.

¿Para jugar a *Final Fantasy XIV* hace falta pagar PS Plus?

@ Alejandra

Basta con que pagues la suscripción mensual al juego (12,99 €), pero si ya tienes PS Plus puedes descargar la versión de prueba gratuita del PS Store, incluye 14 días de suscripción y te permite jugar hasta alcanzar nivel 20.

¿Como puedo importar mis partidas de *Dragon Age* de PS3 en PS4?

@ Hugo

Directamente no es posible. Desde la web de Dragon Age Keep e iniciando sesión con tu cuenta de EA Origin podrás transferir los datos. Incluso puedes modificar alguna de las decisiones que tomaste en juegos anteriores, si quieres.

¿Saldrá algún *Borderlands* en PS4?

@ Susi

Sus creadores han comentado que si los fans expresan interés es posible que lancen una versión remasterizada para PS4. Por otro lado, no sería raro que un hipotético *Borderlands 3* apareciese en PS4.

Una galaxia nueva cada vez

Me llama la atención *No Man's Sky* aunque no entiendo muy bien su concepto. ¿Me podéis explicar de qué va?

@ Irene López

Se trata de un juego de exploración espacial en el que la galaxia por la que nos movemos está generada mediante algoritmos, así que cada planeta y cada partida que juguemos nos ofrecerá opciones diferentes. Prometen combates espaciales y terrestres, tecnología que descubrir y alienígenas con los que comerciar en nuestro camino hacia el centro de la galaxia.



■ No Man's Sky es un juego independiente que nos propone explorar libremente una galaxia que será común para todos los jugadores. En cada planeta podremos encontrar tesoros o peligros...

Problemas navideños

¿Porqué llevo tres semanas intentando meterme en Playstation Store y diciéndome que está en mantenimiento?

@ José Antonio Torres

Parece que desde el lanzamiento en PS4 el servicio online de PlayStation no está pasando por sus momentos más finos e incluso ha sufrido algunos ataques externos en momentos puntuales como la primera semana de Navidad. De todos modos, eso de tres semanas no es muy normal... Puede ser un problema con tu cuenta PSN. Visita eu.playstation.com/contact para comprobarlo.

Referencia perdida

¿Existe la posibilidad de conseguir números atrasados? Busco el 188, que venía con la guía del *Watch Dogs*.

@ Bristol Ojeda

Puedes pedir números atrasados en nuestra web http://store.axelspringer.es/, o si prefieres ediciones digitales a través de las webs o apps de Kiosko y Más, Zinio, iKiosk... Los números digitales incluyen las mismas guías y suplementos.



■ Puedes conseguir número atrasados en store.axelspringer.es o sus ediciones digitales.

Que vuelva el hijo pródigo

¿Se sabe si Insomniac volverá a trabajar en PlayStation en un futuro cercano?

@ Pablo Vegas

Pues sí, para la primera mitad de 2015 se espera un remake en PS4 del primer *Ratchet and Clank* que salió originalmente en PS2. El juego debería tener el mismo estilo que la película de animación del lombax y el robot que debería estrenarse sobre las mismas fecha. Ojalá también veamos algo 100% nuevo de ellos pronto. O un *Resistance* de PS4, con eso también nos conformaríamos. Insomniac siempre se ha caracterizado por "cambiar de tercio" en cada generación PlayStation. Empezaron con *Spyro The Dragon* en PSone, *Ratchet & Clank* en PS2 y *Resistance* en PS3. A ver con qué nos sorprenden en PS4...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Con cable o sin él

¿Es posible abrir la NAT sin tener la consola conectada mediante WiFi?

@ José Rodríguez

El tipo de conexión entre tu consola y el router no debería afectar en nada a la NAT que obtengas, da lo mismo que uses un cable LAN o WiFi, aunque nosotros te recomendamos usar LAN siempre que puedas, ya que la conexión será más rápida y estable. El valor de NAT te indica el tipo de conexión establecida entre tu consola y los servidores de PSN, idealmente deberías conseguir NAT Tipo 2 o Abierta. Si no es el caso, puedes ajustar la configuración de tu router para activar el DMZ host hacia la dirección IP de tu consola, te recomendamos que hables con tu proveedor de internet si no sabes cómo hacerlo.

Una Vita de salón

Estoy interesado en adquirir PlayStation TV pero no encuentro mucha información al respecto. ¿Por qué algunos juegos son incompatibles?

@ Roberto Carlos Nafria

La nueva microconsola es una buena solución para los que quieran poder utilizar su PS4 en otro televisor mediante Uso a Distancia, o para jugar a clásicos de PSP o PSone. Playstation TV es básicamente una PS Vita y es compatible con muchos de sus juegos, pero no con los que utilizan funciones táctiles o las cámaras.



Acceso rápido

¿Para qué sirve instalar las texturas de *Call of Duty Black Ops 2* en el disco duro de la consola?

@ José Rodríguez

Por un lado se mejora la velocidad de acceso a las mismas, lo que hace que la carga de la información gráfica sea más rápida, aunque el propio equipo de desarrolladores admitió que la mejora no era muy significativa. Por otro lado, se le quita trabajo al lector de Blu-ray. Al estar esos datos almacenados en el disco duro de la consola, el juego no tiene que recurrir a leerlos del disco cada vez que debe obtenerlos, lo que redunda en mayor rapidez y un poco menos de ruido del lector y además de evitar someterlo a más desgaste. Siempre es recomendable instalar...

AQUÍ ESTÁ EL **ARSENAL** IMPRESCINDIBLE PARA TODO JUGA



ESPADAS (MUCHO MÁS FUERTES QUE LAS PLUMAS)

ALASTOR
DEVIL MAY CRY

DRAGON SWORD
NINJA GAIDEN



SOUL EDGE es pieza clave en *Soul Blade* y los *Soul Calibur*. No es la única espada que consume almas: ahí está la Segadora de Almas de *Soul Reaver*.

SOUL EDGE
SOUL BLADE

KATANA LÁSER
NO MORE HEROES



LA KATANA LÁSER de Travis recargaba su energía moviendo el mando Move como si tuviéramos otra cosa entre manos...

ESPADAS "MADE IN" SQUARE ENIX. Capítulo aparte merecen las espadas de los juegos de Square Enix, algunas de proporciones imposibles y otras que mezclan distintos "conceptos", como la "llave espada" de Sora que, en un primer momento, iba a ser una especie de motosierra. Muchas fueron ideadas por Tetsuya Nomura.

KATANAS. La espada tradicional japonesa ha sido utilizada en infinidad de juegos, desde la *Dragon Sword* empuñada por Ryu Hayabusa hasta la Nobitsura Kage que blande Lo Wang en *Shadow Warrior*. Eso sí, Sefirot es el que la tiene más grande...

MASAMUNE
FINAL FANTASY VII

ESPADA MORTAL
FINAL FANTASY VII

LAS ESPADAS DEL CAOS son un "regalo" de Ares. Son tan icónicas que, aunque a Kratos se las arrancaron, fueron sustituidas por las Espadas de Atenea (muy similares) para posteriores entregas.

ESPADAS DEL CAOS
GOD OF WAR

DOR QUE SE PRECIE. Y TÚ, ¿LAS HAS **EMPUÑADO** TODAS?

Espadas, motosierras, látigos, arcos, pistolas, lanzacohetes... En nuestra larga vida como jugadores hemos manejado estas armas y muchas más (incluyendo bolsas de plástico y consoladores). Aquí recordamos algunas de las más memorables.

Al igual que cierto Jefe Maestro, todos los jugadores hemos necesitado un arma alguna vez. De hecho, las necesitamos muy a menudo. Son la "salsa" de todo buen juego de acción y muchos de ellos no se entenderían o habrían sido muy diferentes a lo que conocemos simplemente cambiando el arma principal ¿Os imagináis a Kratos sin las Espadas del Caos (o las de Atenea, que son muy similares)? En lugar de su icónica Llave Espada, Sora estuvo a punto de blandir una especie de motosierra. ¿Verdad que no habría sido lo mismo?

En estas páginas hemos querido rendir un pequeño homenaje a algunas de las armas que más nos han marcado (en algunos casos literalmente) en nuestra vida como jugadores. Salvo el guiño a *Halo 2* del titular del reportaje (lo sentimos, no hemos podido resistirnos), en nuestra selección sólo encontraréis armas que han aparecido en juegos de consolas PlayStation, desde míticos títulos de PSOne (como *FF VII, FF VIII*...) hasta títulos aparecidos hace pocos meses, como la ballesta Agonía de *The Evil Within*. Obviamente, el espacio es limitado y no están todas las que son, así que por favor no os enfadéis mucho si vuestra arma favorita no está en la nuestra lista....

Hemos procurado ceñirnos además a un ámbito estrictamente videojueguil, así que tampoco veréis por aquí armas tan molonas como el batarang o el látigo de Indiana Jones por mucho que hayamos podido manejarlas en distintos videojuegos. Y hemos querido también buscar un equilibrio entre armas "genéricas" usadas en múltiples juegos (como el bate de béisbol), otras con nombre propio (la espada Masamune de Sefirot, las pistolas Ivory & Evony de Dante...) y armas tan estrafalarias como The Penetrator o Mr. Toots. Que haya un poco de todo vamos. Ya sólo nos resta preguntaros: ¿las habéis empuñado todas?

OTRAS ARMAS BLANCAS... Y NO TAN BLANCAS

DOS MOTOSIERRAS MEJOR QUE UNA. La motosierra es una de nuestras armas favoritas. Nos gusta hasta cuando la sufrimos (como en *Resident Evil 4*). Y si podemos usar dos a la vez, mejor.

"REMOSIERRA"
DEAD RISING 2

GUADAÑA
DANTE´S INFERNO

GUADAÑA. Otra arma icónica como pocas, sobre todo si se la arrebatamos a la mismísima Muerte como en *Dante's Inferno*.

ESTE TALADRO lo vimos de cerca muchas veces en el primer *BioShock*. Y lo empuñamos por fin en la secuela.

TALADRO
BIOSHOCK 2

LA HOJA OCULTA es el arma por excelencia de la hermandad de Assassins. Incorpora mejoras casi en cada nueva entrega y es tan práctica que nos sorprende que no se le haya ocurrido a nadie antes.

DISKARMOR
RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

EL LÁTIGO VAMPIRE KILLER Y EL DISKARMOR son dos armas sin cuyo concurso franquicias clásicas como *Castlevania* o *Rygar* no habrían sido tal y como las conocimos.

MOTOSIERRA
LOLLIPOP CHAINSAW

HOJA OCULTA
ASSASSIN'S CREED

VAMPIRE KILLER
CASTLEVANIA



ARMAS CORRIENTES...

TUBERÍA. Además de los distintos usos que se le pueden dar a un tasajo de ternera, en los *Silent Hill* aprendimos que una tubería puede ser más efectiva que una pistola.

TUBERÍA
SILENT HILL

BATE DE BÉISBOL. Imprescindible en todo buen beat'em up callejero. Y en una consola de Sony no hay mejor beat'em up callejero que *The Warriors.*

BATE DE BÉISBOL
THE WARRIORS

BOLSA DE PLÁSTICO
MANHUNT

BOLSA DE PLÁSTICO. ¿Hay recurso más sucio que acercarse silenciosamente a un enemigo por la espalda y asfixiarle usando una bolsa de plástico como las que ahora tenemos que pagar en el supermercado? Bienvenidos a *Manhunt.*

... Y NO TAN CORRIENTES

PISTOLA ANTIGRAVEDAD
HALF-LIFE 2

PISTOLA ANTIGRAVEDAD. Permite sostener y lanzar objetos no muy pesados, con múltiples aplicaciones.

CONSOLADOR
GTA SAN ANDREAS

CONSOLADOR Y SU "EVOLUCIÓN" THE PENETRATOR. Si atizar con un consolador ya tiene "tela"... ¿qué tal doblarle el tamaño y ponerle una empuñadura de katana, usando los "testículos" como guarda. Todo sea por superar y parodiar a tu rival.

THE PENETRATOR
SAINTS ROW: THE THIRD

MR. TOOTS
RED FACTION ARMAGEDDON

MR. TOOTS. ¿A quién se le ocurriría la idea de poner como arma a un pequeño unicornio que suelta rayos de colores por el culo? En Volition están locos.

PANDORA. No os dejéis engañar por su aspecto de... ¿maleta? Estamos ante una de las armas más poderosas, ya que en su interior alberga 666 formas de acabar con los enemigos, aunque en *DMC4* "sólo" podremos disponer de siete de ellas.

PANDORA
DEVIL MAY CRY 4

CLEMENTINE. Una Gibson Flying capaz de provocar ataques especiales con sus solos. ¿Tan mal toca Eddie?

CLEMENTINE
BRÜTAL LEGEND

SONDA ANAL
DESTROY ALL HUMANS!

SONDA ANAL. Mal está que un marciano nos conquiste. ¡Pero encima lo hace con armas como ésta!

ARMAS... ¿DE FUEGO?



INVERNIZADOR
RATCHET & CLANK: NEXUS



INVERNIZADOR. Ya se acabó la navidad, pero convertir a nuestros enemigos en simpáticos muñecos de nieve sigue siendo una de mis mejores armas. Palabra de lombax.

TRABUCO
RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE



TRABUCO. Devastador contra los zombis a quemarropa y con munición biodegradable: trozos de muertos vivientes caídos.

PISTOLAS IVORY & EVONY
DEVIL MAY CRY

DOS PISTOLAS MEJOR QUE UNA... Y CUATRO MEJOR QUE DOS. Llevar sólo una pistola es de "losers". Los tipos duros como Dante o el Agente 47 llevan dos... aunque eso es poca cosa para la bruja Bayonetta, que lleva cuatro: dos en las manos y otras dos en los tacones.

SCARBOROUGH FAIR
BAYONETTA

FAT MAN
FALLOUT 3

FAT MAN es un "lanza minibombas atómicas". También se llamó Fat Man a la bomba atómica lanzada en Nagasaki, lo que propició que le cambiaran el nombre a este arma en la versión japonesa para no herir susceptibilidades.

PISTOLAS SILVERBALLERS
HITMAN

OTRAS ARMAS A DISTANCIA Y ARROJADIZAS

CORTADORA DE PLASMA 211-V
DEAD SPACE



CORTADORA DE PLASMA. La mejor herramienta para un minero espacial. Corta el mineral y también extremidades de necromorfos.

ARCO DEPREDADOR
CRYSIS 3



ARCO. Hace poco era el arma de moda: *Crysis 3, Tomb Raider, Assassin's Creed III Thief, Skyrim*... Arcos hasta en la sopa.

GLAIVE. Una especie de boomerang cortante que podía potenciarse con fuego, electricidad y hielo. Daba gusto usarlo.

GRANADA DE VÓRTICE
RATCHET & CLANK: NEXUS



GRANADA DE VÓRTICE. En forma de granada o en forma de cañón (en otros *R&C*) lo de crear "agujeros negros" que absorben malos mola. Palabra de lombax.

LA BALLESTA AGONÍA es capaz de lanzar distintos virotes con efectos variopintos. Se llama agonía porque es lo que le espera al que se atreva con *The Evil Within*.

BALLESTA AGONÍA
THE EVIL WITHIN

GLAIVE
DARK SECTOR

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



GTA V arrasa también en PS4.

1. Grand Theft Auto V (N)
2. Far Cry 4 (N)
3. Assassin's Creed Unity (N)
4. FIFA 15 (↓)
5. Call of Duty: Advanced Warfare (↑)
6. Minecraft (↓)
7. NBA 2K15 (↓)
8. DriveClub (↓)
9. Destiny (↓)
10. Dragon Age: Inquisition (N)



Far Cry 4 ha sido un exitazo.

PS4

ACCIÓN

AIR CONFLICTS VIETNAM: ULTIMATE EDITION
» BIT COMPOSER » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Batallas aéreas que se estrellan en PS4 por sus gráficos paupérrimos, su tosco control y sus repetitivas misiones. NOTA **62**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. NOTA **85**

DYNASTY WARRIORS 8 (COMPLETE EDITION)
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Las batallas multitudinarias y machacabotones de siempre, pero más fluidas y espectaculares. NOTA **77**

KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA **78**

PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido. NOTA **78**

SAMURAI WARRIORS 4
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Koei nos trae de nuevo su fórmula *Dynasty Warriors* pero aplicada al Japón feudal, con nuevos personajes, etc NOTA **74**

SKYLANDERS SWAP FORCE STARTER PACK
» ACTIVISION » 76,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Acción y plataformas con el atractivo de usar distintas figuras que se convierten en los personajes del juego. NOTA **79**

SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. NOTA **83**

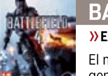
SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

WARRIORS OROCHI 3 ULTIMATE
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

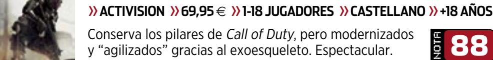
La saga de acción táctica de Tecmo Koei debuta en PS4 con su entrega más completa: con nuevos modos, héroes... NOTA **76**

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA **89**



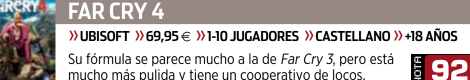
CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular. NOTA **88**



DESTINY
» ACTIVISION » 72,95€ » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. NOTA **94**



FAR CRY 4
» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA **92**

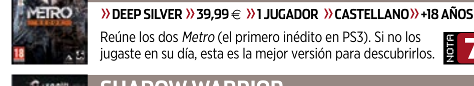


KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA **85**



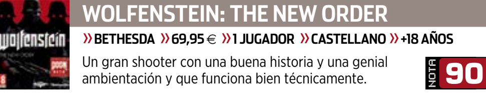
METRO REDUX
» DEEP SILVER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS



Reúne los dos *Metro* (el primero inédito en PS3). Si no los jugaste en su día, esta es la mejor versión para descubrirlos. NOTA **76**

SHADOW WARRIOR
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter de la vieja escuela, con mucha acción y un sencillo planteamiento. Es limitado, pero divierte. NOTA **73**



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

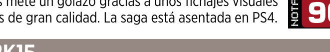
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA **90**

DEPORTIVOS



FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

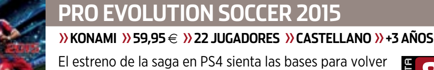
EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA **90**



NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. NOTA **93**



PRO EVOLUTION SOCCER 2015
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*. NOTA **83**



3 razones para tener...

Saints Row IV: Re-Elected

1. TODOS LOS DLC. Desde los escarceos navideños o las Dominatrix hasta armas, ropa, vehículos y la nueva expansión, Gat Out Of Hell. La edición más completa.

2. VARIEDAD. La cantidad de tareas y misiones que podemos realizar es bestial: carreras, fraude al seguro, peleas de tanques, volar buscando coleccionables... Una y mil cosas.

3. MUCHO HUMOR. El humor es una de las claves de lo adictivo que resulta jugar a *Saints Row IV*. Cada nueva situación es más tronchante que la anterior.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**



ASSASSIN'S CREED UNITY
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4. NOTA **85**



CRIMES & PUNISHMENTS: SHERLOCK HOLMES
» BADLAND » 54,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción... NOTA **80**



INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**



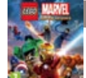
LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA **92**



LEGO BATMAN 3: MÁS ALLÁ DE GOTHAM
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

El cóctel de saltos, puzzles y acción funciona tan bien como siempre, pero vemos síntomas de agotamiento. NOTA **79**



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras pelis, construidas con piezas de LEGO. Tan divertido como siempre, pero con poca innovación. NOTA **79**



LEGO MARVEL SUPERHÉROES
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una delicia por lo bien que recrea el universo Marvel, largo y divertido, aunque es idéntico a la versión de PS3. NOTA **80**



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain.* NOTA **78**



MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA **86**

MURDERED SOUL SUSPECT
» SQUARE-ENIX » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen planteamiento y una interesante historia para una aventura corta y feota. En PS3 es más barato. NOTA **78**

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED
¡Nuevo!

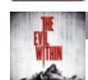
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA **88**



SLEEPING DOGS DEFINITIVE EDITION
» SQUARE ENIX » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox divertido, duradero y muy bien ambientado. Si no lo jugaste en PS3, es una gran oportunidad. NOTA **84**



THE EVIL WITHIN
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA **85**



THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**

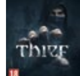
THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**



THE WOLF AMONG US
» BADLAND » 30,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una genial aventura gráfica que, sin ser sorprendente, consigue mantenernos enganchados hasta el final. NOTA **88**



THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA **90**

TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA **88**



WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA **85**



ROL



BOUND BY FLAME
» BADLAND GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción que sin ser original sabe cómo enganchar a los roleros. Técnicamente parece de PS3. NOTA **79**



DRAGON AGE: INQUISITION
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
» SQUARE ENIX » 34,99 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol masivo que permite importar tu partida de PS3. Está en inglés y requiere cuotas mensuales. NOTA **89**



LORDS OF THE FALLEN LIMITED EDITION
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen juego de rol que copia a *Dark Souls*, aunque es más lineal, más fácil y menos pulido técnicamente. NOTA **78**



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €

Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.



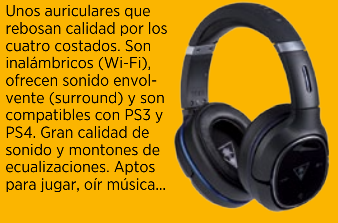
2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.



3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €

Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.



4 Turtle Beach Elite 800 (N)
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Auriculares Thrustmaster Y300
THRUSTMASTER | 79,95 €

Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.





6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €

Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS (N)
THRUSTMASTER | 369,99 €



Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.

Los 4 mejores juegos...





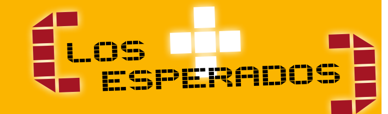
1 DriveClub

Tras los problemas iniciales de sus servidores, el juego de Evolution Studios ya circula a mayor velocidad por las carreteras de Chile, Canadá, Escocia, Noruega y la India. En cuanto a gráficos y sonido de los motores, no tiene rival alguno.

2 Need for Speed Rivals

La serie de Electronic Arts faltó a su cita anual en 2014, pero la entrega de 2013 rayó a un gran nivel. Ya estuviéramos en la piel de un corredor ilegal o en la de un policía, podíamos conducir a toda velocidad por Redview County. Eso sí, incomprensiblemente, no tenía compatibilidad con volantes...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

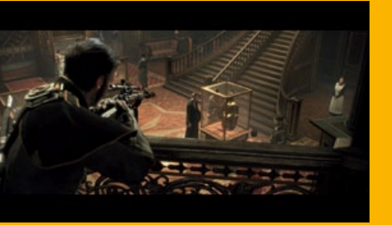


Los esperados

1 The Order 1886

» PS4 » SONY » ACCIÓN » 20 DE FEBRERO

Ya falta muy poco para echarle el guante a la primera GRAN exclusiva de PS4. Un juego de acción con una ambientación única y una puesta es escena brutal.



2 MGSV The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AVENTURA DE ACCIÓN » 2015

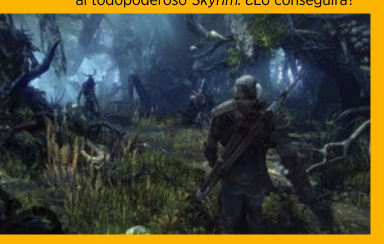
Kojima suelta con cuentagotas nuevos datos sobre su juego más ambicioso. Cada nuevo detalle dispara un poquito más nuestro "salivómetro". ¡Qué pintaza!



3 The Witcher 3: Wild Hunt

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL » 19 DE MAYO

Pero para pintaza, la del estreno en una consola de Sony de este carismático brujo con un juego de rol que promete superar al todopoderoso *Skyrim*. ¿Lo conseguirá?



VELOCIDAD



DRIVECLUB

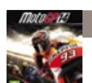
» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA **89**

MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos... NOTA **85**



NEED FOR SPEED RIVALS

» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA **86**

THE CREW ¡Nuevo!

» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

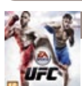
Flaquea en su apartado técnico y el control es "durillo", pero sólo por su gran ambientación, ya merece la pena. NOTA **79**

TRIALS FUSION

» UBISOFT » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor. NOTA **85**

LUCHA



EA SPORTS UFC

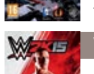
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Los apasionados de la UFC disfrutarán con un juego hecho a su medida, aunque mejorable. El resto, no tanto. NOTA **79**

INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)

» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3. NOTA **85**

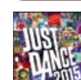


WWE 2K15

» 2K GAMES » 72,50 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora. NOTA **84**

MUSICALES



JUST DANCE 2015

» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado. NOTA **72**

LA VOZ VOL. 2 ¡Nuevo!

» BADLAND » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "karaoke" estilo *SingStar* que adapta bien el conocido "ralent show", aunque la selección de temas es mejorable. NOTA **75**

ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4. NOTA **85**



SINGSTAR MEGAHITS

» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online. NOTA **79**

VARIOS

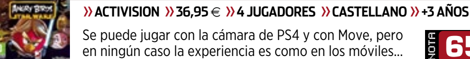


ANGRY BIRDS STAR WARS

» ACTIVISION » 36,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Se puede jugar con la cámara de PS4 y con Move, pero en ningún caso la experiencia es como en los móviles... NOTA **65**









LITTLEBIGPLANET 3

» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA **82**



PINBALL ARCADE

» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA **80**



RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA **88**

PS STORE



CHILD OF LIGHT

» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA **80**



CONTRAST

» DEEP SILVER » GRATIS » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto. NOTA **73**

DEAD NATION APOCALYPSE EDITION

» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA **79**

DONT'S STARVE: CONSOLE EDITION

» KLEI » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Una original propuesta, en la que el objetivo es sobrevivir, cazando, construyendo... Cuando mueras, a empezar. NOTA **79**





ESCAPE PLAN

» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita. NOTA **86**



para disfrutar de la velocidad en PS4



3 The Crew

El último juego de carreras de Ubisoft se ambienta en una gigantesca recreación a escala del territorio de Estados Unidos. Los coches admiten hasta cinco configuraciones (calle, circuito, todoterreno, rally y tuning), lo que afecta a la conducción, aunque el tono general es muy arcade.



4 MotoGP 14

Milestone Studios realizó un gran trabajo con su juego oficial del Mundial de motociclismo de 2014, que en el mundo real se saldó con el triplete de títulos de Marc Márquez, Tito Rabat y Álex Márquez. El control de las motos es excelente, y se incluyen leyendas de los 500 cc, como Mick Doohan.

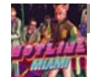


FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92



GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

HOHOKUN
» HONEYSLUG » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Uno de esos juegos difíciles de describir en el que perderse y dejarse llevar. Te encantará si buscas algo original. NOTA 81



HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA 84



INVOKERS ¡Nuevo!
» SONY » GRATIS » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción multijugador online, con toques roleros, asequible para todos los públicos y gratis. Es cross save con Vita. NOTA 76



KING ODDBALL
» 10TONS » 6,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original puzzle mejorado con respecto a la versión de PS Vita con desafíos basados en la física y en los reflejos. NOTA 68

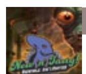



LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS ¡Nuevo!
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA 78

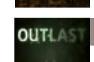
MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas. NOTA 80



OCTODAD: DADLIEST CATCH
» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable. NOTA 72



ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA 84



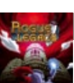
OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA 82



RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87



ROAD NOT TAKEN
» SRY FOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Combina las mecánicas de puzzle y "roguelike", con un desarrollo que obliga a pensar cada paso. NOTA 76



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

SPORTSFRIENDS
» DIE GUTE FABRIK » 13,95 € » 2-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Cuatro divertidos minijuegos para disfrutar con amigos y echarnos unas risas con ideas frescas e hilarantes. NOTA 80

STEALTH INC: ULTIMATE EDITION
» CURVE » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Esta edición de PS4 incluye 120 niveles de plataformas y puzzles, mientras que en PS3 y PS Vita "sólo" hay 80. NOTA 70



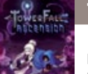
STEAMWORLD DIG
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Cava en busca de materiales para mejorar y cavar más profundo en este original juego con aire "steampunk". NOTA 78



STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80



STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85



TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA 80

TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79

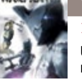


TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo. NOTA 90

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85



VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA 84



WARFRAME
» DIGITAL EXTREMES » GRATIS € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción en tercera persona cuya mayor virtud es que es "free to play". Y su cooperativo. NOTA 78



JAPÓN

1. **Grand Theft Auto V** (N) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



GTA V para PS4 llega a Japón, aunque allí no es tan "bombazo". Vendió 77.000 unidades en sus dos primeras semanas.

2. **Shining Resonance** (N) — PS3 | SEGA | ROL
3. **Assassin's Creed: Rogue** (N) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Nobunaga no Yabou: Souzou** (N) — PS3 | TECMO KOEI | ESTRATEGIA
5. **Phantasy Star Nova** (N) — PS VITA | SEGA | ACCIÓN

EE.UU.

1. **Call of Duty: Advanced Warfare** — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP



Parece que Santa Claus ha repartido muchos exoesqueletos en EE.UU. y *Advanced Warfare* vuelve a lo más alto.

2. **Grand Theft Auto V** — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Assassin's Creed: Unity** — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Madden NFL 15** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **NBA 2K15** — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **Grand Theft Auto V** — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Mientras, en Europa mandan los de siempre: *GTA*, el fútbol de *FIFA* y las últimas superproducciones de Ubisoft.

2. **FIFA 15** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Far Cry 4** — PS4 | UBISOFT | SHOOT'EM UP
4. **Call of Duty: Advanced Warfare** — PS3 / PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
5. **Assassin's Creed: Unity** — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

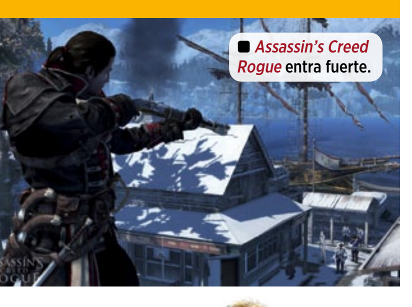
DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





Far Cry 4 destrona a *FIFA*.

1. Far Cry 4 (N)
2. FIFA 15
3. CoD: Advanced Warfare
4. Call of Duty: Ghosts
5. Minecraft
6. Assassin's Creed Rogue (N)
7. NBA 2K15
8. Pro Evolution Soccer 2015
9. LittleBigPlanet 3
10. Destiny



Assassin's Creed Rogue entra fuerte.

PS3

AVENTURA /ROL



ASSASSIN'S CREED ROGUE
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiene muchas mecánicas recicladas de anteriores entregas y poca novedad pero sigue siendo adictivo. NOTA 81

BEYOND: DOS ALMAS ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91

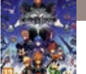
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95



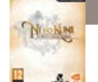
DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA 92

DISHONORED GOTY ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94

KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX
» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Dos juegos que ya eran tremendos y que lo son aún más con las mejoras y extras incluidos en esta nueva versión. NOTA 89



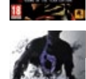
NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA 93



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98



RESIDENT EVIL 6 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92



TALES OF XILLIA 2
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero. NOTA 91



THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95



TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA 98



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96



VELOCIDAD



F1 2014
» CODEMASTERS » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pese a ser un buen simulador, no supera a la edición del año pasado. No tiene novedades y tiene recortes en modos. NOTA 78

GRAN TURISMO 6
» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91



GRID AUTOSPORT
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRiD* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA 88



MOTOGP 14
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA 83

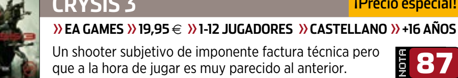
SHOOT'EM UP



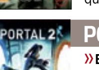
BIOSHOCK INFINITE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95



BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter en mundo abierto con un genial cooperativo. Respeta la esencia de la saga y con interesantes novedades. NOTA 91



CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga conserva sus pilares, se renueva con nuevas mecánicas y ofrece un completo y divertido multijugador. NOTA 82



CRYSIS 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 87

PORTAL 2 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91



¿Y tú cómo puntuarías a...



Una secuela bien hecha

Miguel Hormachea Guerra

Far Cry 4 es uno de esos juegos que aún pueden usar la fórmula del título anterior y triunfar. Si bien es cierto que no ha tenido el mismo impacto que *Far Cry 3*, ha sabido coger lo bueno, mejorarlo y quitar muchas cosas malas que se vieron en la anterior entrega. Me lo he pasado tan bien recorriendo Kyrat que hasta he recogido TODOS los cofres del mapa, ¡Y me ha costado!

NOTA 91 **Una secuela bien hecha de las que escasean hoy en día, ya que no cansa ni se hace repetitivo. Conserva lo mejor de su antecesor y elimina lo malo.**

Muchas cosa para hacer

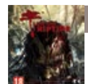
Dani Pirru

Lo primero que impresiona es el detalle del entorno. Muy buena jugabilidad con un inventario bastante extenso, con fabricación y mejoras y multitud de armas. El mapa gigante con muchas, muchas cosas por hacer. Un doblaje aceptable con puntos de humor en diálogos. Fauna a cada paso que das y con ganas de comerte. Multitud de vehículos para desplazarte y de formas de encarar las misiones.

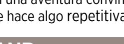


NOTA 90 **Veo muchas horas de diversión muy versátiles para no hacer repetitivo el juego y no aburrirte ni un segundo. Es largo y divertido.**

ACCIÓN



DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA 86



DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA 90

ESCAPE DEAD ISLAND
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura con algunos puntos interesantes pero con una duración brevísima y un control con muchos fallos. NOTA 70



KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA 84



MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA 96



METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA 85



PERSONA 4 ARENA ULTIMAX
» ATLUS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha 1 vs. 1 que mejora la anterior entrega con 19 luchadores y un buen puñado de modos. NOTA 83

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA 87



DEPORTIVOS

FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 2-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La saga empieza su declive en PS3 con una entrega para salir del paso y con recortes, como la supresión de Clubes Pro. NOTA 82

NBA 2K15
» 2K SPORTS » 54,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una grandísimo juego de basket, cuya mayor pega es ser muy parecido a *NBA 2K14*. No tiene las novedades de PS4. NOTA 94

PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA 83

PS STORE

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA 84

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende. NOTA 92



LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa. NOTA 90



THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90



Far Cry 4?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Un auténtico juegazo



Ismael Ochoa Padrao

Simplemente es el juego del año, por ambientación, gráficos, fluidez, diversión, libertad, variedad... Le puntuaría con un 10 si no existiera *Far Cry 3*, que para mí es el mejor de toda la saga. Lógicamente era inferior técnicamente y con algunas opciones menos, pero su historia era mucho mejor, estaba mejor narrada, era mucho más solida e interesante. Y el malo maloso era sin duda alguna más creíble y más aterrador.



NOTA 90 — Siendo el mejor juego del año, no supera a *Far Cry 3*. Su villano no tiene ni de lejos el carisma de Vaas. Este es ridículo y poco convincente...

Mejorando lo presente



Flavius Nicu

Me ha sorprendido sobremanera. *Far Cry 4* mejora en todo a lo que ya pudimos disfrutar en el anterior juego de la saga. Ofrece una historia interesante, un mapa gigantesco con montones de posibilidades y montones de cosas por hacer, desde dedicarnos a cazar hasta echar carreras o los ya clásicos liberación de puestos. Se parece mucho al juego anterior, pero lo mejora y yo no creo que eso sea malo.



NOTA 92 — Puede pecar de continuista por las poca novedades que incluye, pero si una cosa funciona... ¿porqué cambiarlo? De lo mejor de la next gen.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania



PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY — 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC — 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ — 99,95 €
4. **Batman AK Wireless Bluetooth** — INDECA — 39,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH — 29,95 €

VOLANTES

1. **T300 Ferrari GTE Wheel** — THRUSTMASTER — 369,99 €

Compatible también con PS4, es un volante espectacular, sólido y fiable.



2. **Logitech G27** — LOGITECH — 299,99 €
3. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER — 499,90 €
4. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL — 59,95 €
5. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER — 124,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force PX4** — TURTLE BEACH — 149,99 € (N)

También compatibles con PS4, son inalámbricos, surround y ofrecen una gran potencia y claridad de sonido. Su micro es una delicia y los materiales son cómodos y de calidad.



2. **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ — 99,95 €
3. **Thrustmaster Y300P** — THRUSTMASTER — 79,99 € (N)
4. **Indeca PX340** — INDECA — 34,95 €
5. **Creative SB Inferno** — CREATIVE — 49,95 €

MÁS QUE JUEGOS

» Bufanda Hora de Aventuras

www.vistoenpantalla.com 18,90 €

Ahora que aprieta el frío y que hace poco recibimos en PS3 un nuevo juego de "Hora de Aventuras" (subtitulado *El Secreto del Reino Sin Nombre*), pemitidnos matar dos pájaros de un tiro recomendándoos esta calentita bufanda con la forma de Jake (no se alarga más de lo que veis, que os vemos venir, de hecho es talla única aunque tiene la longitud suficiente para poder enrollarse en el cuello). Cuenta con la licencia oficial de la serie de TV, es muy suave al tacto y está fabricada 100% en poliéster con la cara de Jake en uno de los extremos de la bufanda. También tiene otro modelo de idénticas características, pero de Lady Arcoiris en lugar de Jake.

» Camiseta S.T.A.R.S.

www.latostadora.com 16,90 €

Ya tenemos a punto de caramelo *Resident Evil HD Remaster*, la remasterización del "remake" del primer *Resident Evil* que nos va a hacer vibrar como el primer día (bueno, casi, que los sustos ya nos los sabemos). Celebrémoslo con la camiseta del grupo de las fuerzas especiales que acudió a la mansión Spencer. Hay varios modelos y colores,



DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





Minecraft en "físico" ha podido hasta con *FIFA*.

1. Minecraft (N)
2. FIFA 15 (↓)
3. Invizimals: La Alianza (↑)
4. MotoGP 14 (↓)
5. Tadeo Jones y el Manuscrito Perdido (N)
6. Invizimals: La Resistencia (N)
7. Little Big Planet Marvel Super Heroes Ed. (N)
8. LEGO Batman 3: MADG (N)
9. Call of Duty: Black Ops Declassified (↓)
10. LEGO El Señor de los Anillos (↑)



Tadeo Jones conquista PS Vita.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

DANGANRONPA 2: GOODBYE DESPAIR
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Curiosa aventura con una historia interesante y adictiva, aunque avanza de manera muy lenta y está en inglés. NOTA 78

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

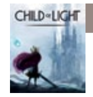
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED

» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85

FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

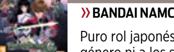
PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

YS: MEMORIES OF CELCETA

» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS


RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA 84

LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!

» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS

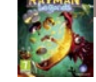
JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

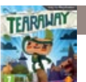
LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

TEARAWAY

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Réplica Llave Espada

www.cyoalternativeshop.com/es/ 60,00 €

¿Habéis visto el reportaje sobre las armas más memorables de la historia de PlayStation que os hemos preparado en este mismo número? No nos digáis que no os gustaría llevaros a casa alguna de estas míticas armas. Pues sabed que en internet es posible encontrar réplicas (mejores o peores, más caras o más baratas...) de casi todas ellas. Hemos elegido la Llave Espada, pero también están las Espadas del Caos, la cortadora de plasma 211-V, el sable pistola de Squall...



Libro The Art of Naughty Dog

www.amazon.es 39,99 €

Con las ganas que tenemos de *Uncharted 4*, no podemos dejar de recomendaros tampoco este libro de arte que conmemora el 30º aniversario de Naughty Dog, repasando todos los juegos del estudio desde sus inicios hasta la actualidad. Imprescindible para fans del estudio.

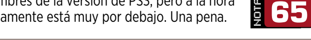




ACCIÓN



BORDERLANDS 2



» 2K GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mantiene los mimbres de la versión de PS3, pero a la hora de jugar y gráficamente está muy por debajo. Una pena. NOTA 65

DRAGON'S CROWN

» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93



FREEDOM WARS

» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84



INVIZIMALS LA RESISTENCIA

» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

No tiene un desarrollo muy profundo pero aprovecha a tope la consola y el coleccionismo engancha mucho. NOTA 72



KILLZONE MERCENARY

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



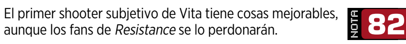
LEGO EL HOBBIT

» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

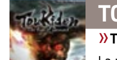
Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA 82

RESISTANCE: BURNING SKIES

» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

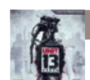


TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS

» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA 87





UNIT 13 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

VELOCIDAD

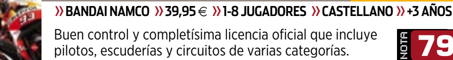
MODNATION RACERS: ROAD TRIP — ¡Precio especial!



» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 — ¡Precio especial!



» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

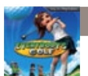
Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89



FIFA 14

» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80

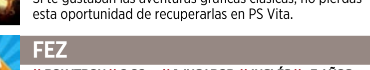


STORE



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE

» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS



Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86



FEZ

» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92



GUACAMELEE!

» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



HOTLINE MIAMI



» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado". NOTA 84

MURASAKI BABY



» OVOSONICO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de puzzles que derrocha personalidad y con un apartado artístico único. Le falla la duración. NOTA 76



ROGUE LEGACY

» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



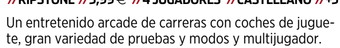
SWORD ART ONLINE

» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS



Extenso RPG dirigido a los fans de la serie Sword Art Online. Ofrece 2 grandes localizaciones y muchos desafíos. NOTA 75

TABLE TOP RACING



» RIPSTONE » 5,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un entretenido arcade de carreras con coches de juguete, gran variedad de pruebas y modos y multijugador. NOTA 74



1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack

SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122

ARDISTEL 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.

La historia de Resident Evil

Ni el género de las aventuras ni el terror serían lo mismo sin una saga revolucionaria, que fue "mutando" con el paso de los años y sirvió para que muchos se animaran a conocer PlayStation.

VIDEO

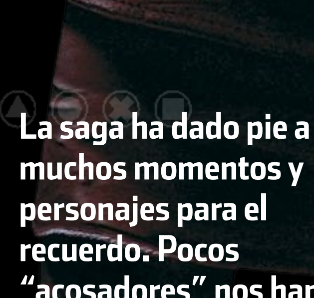
En ocasiones, las grandes sagas tienen comienzos humildes. Tal es el caso de *Resident Evil*, que para Capcom era "un proyecto más" de entre los que preparaban para la nueva generación de consolas, léase PlayStation y Saturn. El creador de *Ghosts 'n' Goblins*, Tokuro Fujiwara, quería recuperar el espíritu de un viejo clásico de la compañía, *Sweet Home*. Para ello encargó el proyecto al joven Shinji Mikami, un creativo que se había ganado cierto renombre concibiendo juegos Disney para Super Nintendo. Mikami, que era un admirador del cine de terror, se involucró en cuerpo y alma con el proyecto. Barajó muchas ideas, desde convertir el nuevo juego en un shooter subjetivo hasta basarlo en un guión paranormal. La clave era conseguir una tensión similar a la de la película Tiburón: provocar que el jugador se sintiera constantemente perseguido y amenazado. Las películas de zombis de George A. Romero le dieron la inspiración necesaria. No habría batallas apocalípticas contra zombis, sino que los jugadores encontrarían los sustos justos para mantener las pulsaciones altas sin que se rompiera el misterio.

Hasta su lanzamiento, *Resident Evil* (*Bio Hazard* en Japón) pasó desapercibido para el público, a pesar de que se le dio cierto bombo en las ferias de videojuegos. Llegó a las tiendas niponas el 22 de marzo de 1996 (el 1 de agosto a España). El éxito fue instantáneo... Algo que pilló por sorpresa a la propia Capcom. Tanto la crítica como los usuarios coincidían en lo innovador de su planteamiento y, sobre todo, en su impactante atmósfera. Los angustiosos ángulos de cámara, los gemidos de los zombis fuera de cuadro, la escasez de munición... Por fin se comenzaba a hacer caso a un público que deseaba aventuras más adultas, sin miedo al gore o al terror psicológico. Eso sí, en España sólo vimos la punta del iceberg, ya que la versión PAL estaba bastante censurada respecto a la original: la intro (con vídeo real) suprimía las partes más gore y el hecho de que el héroe, Chris, fumaba... No importó y el juego fue una revolución, también en la piel de toro. La distribuidora Virgin lo lanzó como un título de relleno para el verano, pero se agotó en seguida y tuvieron que reponer stock a matacaballo.

Capcom acababa de descubrir un filón, así que se corrió a preparar una segunda parte más grande, más espectacular. Hasta dos proyectos se descar-

Un nombre controvertido

En Japón, la saga se llama *Bio Hazard*. En EEUU temían usar ese nombre, porque una banda de rock se llamaba así y existía un juego llamado Bio Menace, lo que podría llevar a confusión. A alguien de márketing se le ocurrió el nuevo nombre.



La saga ha dado pie a muchos momentos y personajes para el recuerdo. Pocos "acosadores" nos han dado tanto miedo como Nemesis y su "STAAAARSSSS"...

Los héroes

Vale, la saga ha tenido algunos protagonistas más icónicos que otros, pero tras tantos años y entregas, es normal que el estrellato se haya repartido entre varios personajes. Estos son algunos de los luchadores contra el virus-T, pero la batalla aún no ha terminado...



Chris Redfield
Prota de la primera entrega, se ha ido "mazando" con cada nueva aventura. Ya ha superado la fase STARS.



Jill Valentine
Compañera de Chris, ella misma se convirtió en mala por momentos. Peleó con palabra de honor, oye.



Claire Redfield
Se estrenó en *Resident Evil 2* buscando a su hermano, pero ya es tipa dura por méritos propios.

Leon Kennedy
De poli novato en *Resident 2* a héroe de la lucha biológica internacional. Y sin despeinarse.



El gore y los monstruos más asquerosos siempre han formado parte de la saga, que ha tenido muchos héroes distintos y ha ido cediendo terreno a la acción con cada entrega.

taron antes de dar con la aventura definitiva, en la que trabajaron 50 personas, con Hideki Kamiya (sí, el de *Bayonetta*) al frente. El proceso de creación era muy ambicioso, así que el juego se retrasó más de una vez. Para calmar las ansias, se decidió lanzar *Resident Evil Director's Cut*, que incluía una preciada demo de esta secuela. Finalmente, en 1998 llegó *Resident Evil 2*, que incluía más polígonos, más armas, más personajes en pantalla, una música más épica y dos personajes cuyas historias se separaban para converger en varios puntos. La mano de Kamiya se notó en un mayor énfasis en la acción, que encantó a los fans. Además, introdujo un sistema de ránkings que se ha mantenido hasta hoy. La jugada fue redonda: vendió 5 millones de copias.

Se decidió subir la apuesta y se planificaron dos entregas más para PlayStation: *Resident Evil 3* y *Resident Evil Gaiden*. Sin embargo, a mitad de desarrollo, Sony anunció que PS2 estaba a la vuelta de la esquina. Capcom no podía desperdiciar la oportunidad, así que tomaron una decisión tajante: el proyecto de *Resident Evil 3* liderado por Kamiya se canceló y el tal *Resident Evil Gaiden*, creado por un estudio de desarrollo "menor", pasó a ser oficialmente *Resident Evil 3*. Con él se presentó a Nemesis, uno de los grandes aciertos de la saga, además del Live Selection Mode, momentos en los que debíamos tomar decisiones morales que afectaban al final del juego. También sirvió para presentar el conocido modo Mercenarios.

La explotación de la saga cada vez se precipitaba más, con múltiples versiones y revisiones para cada consola. PS2 tuvo que "conformarse" con *Code Veronica X*, una revisión del juego para Dreamcast, ya que el proyecto de crear *Resident Evil 4* para PS2, tras varios pasos en falso, acabó saliendo en exclusiva para GameCube. Una exclusiva más bien corta, porque a finales de ese 2005 acabó llegando a PS2, con un apartado técnico menos espectacular pero con más modos de juego. Ese fue el último título en el que participó Shinji Mikami, el padre de la saga. Había pasado tanto tiempo en desarrollo, que la siguiente gran entrega, *Resident Evil 5*, sería ya para PS3. El proyecto se anunció como una superproducción que haría palidecer a Jerry Bruckheimer: se invirtieron cantidades ingentes de dinero en la banda sonora, los actores de doblaje y captura de movimientos... Hasta las "Virtual Cameras" usadas para las escenas de corte. La jugabilidad haría más hincapié en el colaboración de los personajes y se vendió la posibilidad de tener dos jugadores simultáneos. Pese a las críticas de los fans, la aventura africana de Chris es la más vendida de la saga, con 6 millones de unidades.

Eso explica el entusiasmo de Capcom al lanzarse a por *Resident Evil 6* para PS3: se acercaba la pirotecnia definitiva. Seis protagonistas, aventuras en varios puntos del mundo, un apartado técnico de lujo y la mayor concentración de explosiones y monstruos gigantes de la saga. Habría momentos de infiltración y otros de acción desbordante. Ya no bastaba con agradar al público japonés, había que conquistar occidente. ¡Oh, sorpresa! El lanzamiento en 2012 fue una gran decepción para los fans, que encontraban el título demasiado plano. Se habían sacrificado la narrativa y la tensión en favor de los fuegos artificiales, lo que provocó que las ventas, aun siendo altas, quedaran por debajo de las de *RE 5*. Ahora, Capcom parece buscar la forma de redimirse con ideas que vuelvan a las raíces survival, como el remake HD del primer juego o *Revelations 2*. Seguimos esperando...

Sweet Home, el germen

En 1989, se lanzó *Sweet Home* para Famicom. 5 reporteros, atrapados en una mansión, debían cooperar para sobrevivir. De ahí surgió la idea para *Resident*.

Los hijos bastardos

El boom de *Resident* hizo que muchas compañías explotaran la fórmula. Capcom se imitó a sí misma con *Dino Crisis*: idea similar, pero con dinosaurios. Lo de *Devil May Cry* fue distinto: iba a ser *Resident Evil 4*, pero tenía demasiada acción y lo rebautizaron.

Sherry Birkin
Era una niña en *Resident Evil 2*, pero en la sexta entrega se convierte en una inmune de armas tomar.

Sheva Alomar
Se creó en *Resident Evil 5* para acallar las quejas por racismo. Generó otras quejas por ser una inútil compañera.

Ada Wong
Ha sido la chica más misteriosa (y elegante) de la saga desde *Resident Evil 2*. Lo niega, pero le mola Leon.

David King
Uno de los héroes de *RE Outbreak*. Cada uno tenía su habilidad. La suya, ser fontanero y parecerse a Brad Pitt.

Fong Ling
Co-protagonista del juego de tiros *RE Dead Aim* para PS2. La única heroína china de la saga. Y muy elegante...

Cronología de la saga

Hay pocas sagas con más "juegos derivados" que *Resident Evil*. Las consolas PlayStation han acogido la mayoría de ellos. En algunos casos, ha sido en exclusiva.



1 DE AGOSTO DE 1996
RESIDENT EVIL
La saga se estrenó en PSOne y fue un bombazo. A pesar de venderse en pleno verano en nuestro país, fue necesario reeditarlo para abarcar la demanda y redoblar el servicio de ayuda telefónica.



10 DE DICIEMBRE DE 1997
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
Llegó para calmar las ganas de los fans por la 2ª parte. Tenía una demo de ella e iba a traer la intro sin censura... Pero por un error de localización se volvió a incluir la "recortada".



8 DE MAYO DE 1998
RESIDENT EVIL 2
Dos nuevos héroes, escenas CG y tanto contenido que necesitaba 2 discos, uno para cada personaje. Los textos y los subtítulos vinieron en castellano por fin.

17 DE MARZO DE 2000
RESIDENT EVIL 3
Con varios meses de retraso respecto a Japón (allí se llamó *The Last Escape*), llegó esta entrega, que originalmente se llamaba *Resident Evil 1.9*. Se quiso acabar con Raccoon City para buscar nuevas áreas.

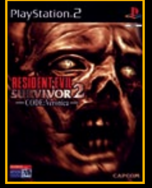


31 DE MARZO DE 2000
RESIDENT EVIL SURVIVOR
Una especie de "spin off" para jugar con pistola (era compatible con la G-Con), que tenía un protagonista especial: Ark Thompson, un piloto amnésico. Esta entrega ya apuntaba malas maneras...



14 SEPTIEMBRE DE 2001
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
Versión mejorada del original de Dreamcast y primer *Resident* para PS2. Para Shinji Mikami, este fue el "verdadero" *Resident Evil 3*.





8 DE FEBRERO DE 2002
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2: CODE VERÓNICA
Mantenía la mecánica del primer Gun Survivor, pero esta vez se basaba en *Code: Veronica*. Usaba la G-Con 2 y sus gráficos eran desastrosos.



9 DE JULIO DE 2003
RESIDENT EVIL DEAD AIM
Cuarta y última entrega de *Gun Survivor* (la tercera era de *Dino Crisis*), que acogió a dos nuevos héroes, Bruce y Fong Ling. Es el mejor (o el menos malo) de los cuatro *Gun Survivor*. Permitía jugar en 1ª o 3ª persona.



17 DE SEPTIEMBRE DE 2004
RESIDENT EVIL OUTBREAK
Un título rompedor. Tenía 8 protagonistas con diferentes habilidades, que debían cooperar. Estaba pensado para jugarse online, pero a España llegó sin esa función porque Internet era muy lento...



26 DE AGOSTO DE 2005
RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE #2
Esta vez, sí tuvimos juego online. Los mismos personajes y una trama poco evolucionada, pero con más modos... ¡Y podíamos movernos al disparar!



5 DE NOVIEMBRE DE 2005
RESIDENT EVIL 4
Decían que PS2 no podría con una versión digna de lo visto en GameCube, pero lo cierto es que se hizo un trabajo digno. Gráficos peores y más tiempos de carga, pero con modos, trajes y armas extra, para compensar.



13 DE MARZO DE 2009
RESIDENT EVIL 5
El primer juego para PS3, que ahondaba en el modo cooperativo y suponía un gran cambio gráfico. Su mecánica y exagerada puesta en escena fueron criticadas, pero se vendió como rosquillas.



21 DE SEPTIEMBRE DE 2011
RESIDENT EVIL 4 HD
Nueva versión descargable de esta entrega, que llegaba para celebrar el 15 aniversario de la saga. Solo mejoraba la resolución respecto al original, así que fue una decepción para la mayoría de usuarios.



23 DE MARZO DE 2012
RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
Calmó las ansias por *Resident Evil 6* con una propuesta curiosa: íbamos a controlar a los malos, el equipo Delta de Umbrella, con algún cameo de los héroes.

27 DE JUNIO DE 2012
RESIDENT EVIL THE UMBRELLA CHRONICLES
Versión descargable y en HD del juego de Wii. Recuperaba la fórmula de *Gun Survivor*, pero muy mejorada y con un gran protagonismo de héroes previos.

27 DE JUNIO DE 2012
RESIDENT EVIL THE DARKSIDE CHRONICLES
Mismo caso que el anterior, pero en esta ocasión se basaba en los acontecimientos de *Resident Evil 2* y *Code: Veronica*. Hizo más énfasis en el terror.



2 DE OCTUBRE DE 2012
RESIDENT EVIL 6
Capcom caldeó mucho las expectativas por este juego, que tenía una calidad técnica indudable, pero un desarrollo tedioso. Ha provocado un cambio de rumbo en la saga.



27 DE JUNIO DE 2012
RESIDENT EVIL THE UMBRELLA CHRONICLES
Versión descargable y en HD del juego de Wii. Recuperaba la fórmula de *Gun Survivor*, pero muy mejorada y con un gran protagonismo de héroes previos.

24 DE MAYO DE 2013
RESIDENT EVIL REVELATIONS
Se lanzó en origen para Nintendo 3DS y tres años más tarde llegó a PS3 en HD. Lo más destacado fue su ambientación "europea" y su intento de volver a las raíces del género del terror.

2015
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
Una nueva apuesta por un desarrollo cercano al survival horror, pero estructurado por episodios descargables. Llegará a PS3, PS4 y Vita.



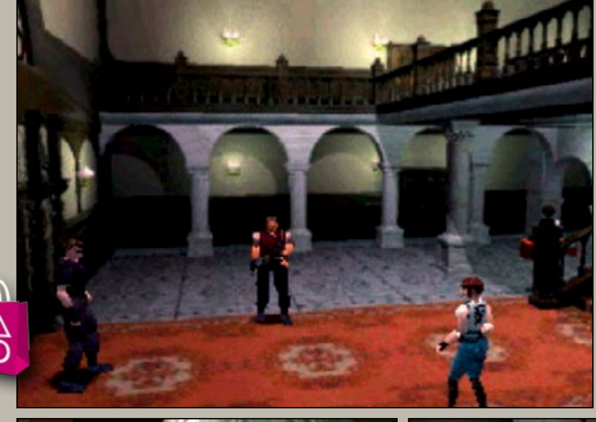
Género:
SURVIVAL HORROR
Desarrollador:
CAPCOM
Editor:
VIRGIN INTERACTIVE

DISPONIBLE EN PS STORE
Edición Director's Cut
Precio:
4,99 EUROS
Compatible con:
PS3, PS VITA Y PSP



JUGADORES **1**
INSTALACIÓN **NO**


TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **INGLÉS**











EL AMANECER DE LOS **ZOMBIS**

Resident Evil

Cuando todos estábamos acostumbrados a mascotas saltarinas, el primer *Resident Evil* dio una bofetada de acción y terror al público.

La gran apuesta japonesa por el terror suponía una revolución a muchos niveles: sus gráficos, que mezclaban fondos pre-renderizados con personajes poligonales, dejaban en calzones a otras apuestas previas "de miedo" como *Alone in the Dark* o *Doom* y su atmósfera parecía propia de una película de Hollywood. De hecho, con actores (no muy profesionales, todo sea dicho) para grabar la secuencia de introducción en imagen real. Lo fundamental era investigar a fondo la tenebrosa mansión Spencer y dosificar nuestra munición frente a los no-muertos que podían surgir de cualquier ventana o pasillo. Para colmo, en ocasiones teníamos que enfrentarnos a algunos puzzles a los que los usuarios de consola no estaban acostumbrados. ¡Todo parecía más maduro con este título! Esa tensión y escasez de recursos para sobrevivir funcionaron de maravilla entre unos usuarios que ni siquiera estaban acostumbrados a desarrollos tan largos (¡muchos nunca habían salvado una partida en una Memory Card hasta que llegó este juego!) y que hasta se asustaban con las puertas que se abrían siniestramente durante los tiempos de carga. Y eso que el juego tenía sus deficiencias: el sistema de control "sobre uno mismo", la imposibilidad de apuntar y moverse a la vez, las risibles voces en inglés de los protagonistas... Todo ello quedaba eclipsado por una tensión que casi se podía cortar con cuchillo. Un cuchillo de combate, por supuesto.

La versión española no era la más destacable: censurada respecto a la japonesa y con todo en inglés (no se esperaba que fuera a ser un éxito, así que ni siquiera se tradujeron los menús y sólo se trajeron 5000 unidades), parecía un lanzamiento menor, pero tuvo la misma repercusión que en el resto del mundo. Había nacido un mito.

» MECÁNICAS QUE QUEDARON PARA EL **RECUERDO**



1 **EL INVENTARIO** era más lioso que los actuales, pero trajo la mecánica de mezclar hierbas.



2 **LOS PUZZLES** se basaban en encontrar objetos, pero también había que usar mucho la cabeza.



3 **PARA SALVAR** la partida, había que encontrar una máquina de escribir y tener cinta a mano...

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 4/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico**







Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

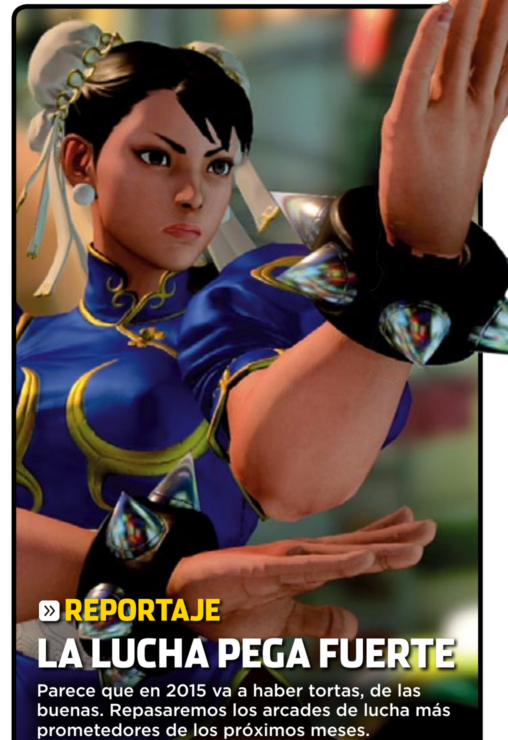
A LA VENTA EL **13** DE FEBRERO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» AVANCE

Just Cause 3

Nos vamos de viaje para ver de primera mano qué tal pinta el estreno de Rico Rodriguez en PS4 y en el próximo número os lo contaremos todo sobre este gigantesco sandbox, que promete ser tan divertido como siempre.



» REPORTAJE

LA LUCHA PEGA FUERTE

Parece que en 2015 va a haber tortas, de las buenas. Repasaremos los arcades de lucha más prometedores de los próximos meses.



» REPORTAJE

JOYAS DESCONOCIDAS

Repasaremos grandes juegos de la historia PlayStation que han pasado desapercibidos, pese a tener tanta calidad (o más) que otros títulos triunfadores.

» NOVEDADES

¡A JUGAR!

Nos espera un mes calentito con juegazos de la talla de Evolve, *The Order 1886, Dragon Ball Xenoverse, Dying Light...*